¡GRATIS! CONQUISTADORES DEL NUEVO MUNDO PARA PC

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

micromanía

AÑO XXXII Número 256

8 424094 820313 00256

P.V.P. CANARIAS 4,14€

Nº 256 JULIO 2016
POR SÓLO 3,99 €



HARDWARE

NVIDIA se renueva

¡ASÍ ES LA NUEVA GENERACIÓN DE TARJETAS PARA JUGAR A TOPE!



REPORTAJE

Lo mejor del E3 2016

DESCUBRE LOS JUEGOS MÁS DESTACADOS DE LA FERIA

SID MEIER REINVENTA SU MÍTICA SAGA

CIVILIZATION VI

¡La nueva era de la Estrategia!



PREVIEWS

DEUS EX: MANKIND DIVIDED
THE TECHNOMANCER

REVIEWS

MIRROR'S EDGE: CATALYST
ANIMA: GATE OF MEMORIES
MIGHTY NO 9

REPORTAJE

Dawn of War III

¡WARHAMMER 40.000 VUELVE PARA DAR GUERRA!



JUEGO PARA PC VALORADO EN 10€... ¡DE REGALO!

CONQUISTADORES DEL NUEVO MUNDO

¡LA MEJOR AVENTURA HISTÓRICA DE ROL Y ESTRATEGIA PARA TU PC!

DESTELLOS DEL FUTURO

Ha pasado otra edición del E3. La feria de Los Ángeles, un año más, para muchos ha sido floja. Bueno, para esos muchos ya estaba adjudicada la conclusión antes de que empezase, en realidad. La razón, más o menos, la de siempre: pocas novedades, nada más que nuevas entregas de sagas interminables... Nada nuevo bajo el sol en cuanto a críticas que, no exentas de razón, simplifican demasiado la realidad de la industria.

Actualmente, múltiples capas forman y mueven el universo del videojuego y su industria. Desde los estudios indie –quizá no con tanta fuerza a la hora de que sus juegos resuenen, salvo excepciones que se convierten en legendarias–, hasta las grandes compañías cuyos proyectos cuentan con presupuestos en los que manejar menos de 100 millones de dólares no es viable. Pero la gran virtud de eventos como el E3 y otros ha sido la de poner bajo el mismo techo todas estas capas, desde el indie, al productor estrella, el distribuidor independiente, el estudio de moda y la tecnología del futuro. Y no olvidemos que el E3 es una feria de negocio e industria. El evento es, en sí mismo, un negocio convertido en espectáculo –en esto en EE.UU. siguen siendo maestros– y aunque por estos lares también empiece a comprenderse este hecho cada vez mejor, muchas veces el entusiasmo que tenemos como jugadores nos impide ver un poco más allá.

El E3 de 2016, como sus ediciones precedentes, mejores y peores, más o menos brillantes, nos permite algo tan sorprendente como necesario: viajar al futuro, aunque sea vislumbrándolo en pequeños destellos. Quizá, cuando se oye eso de que una feria ha sido floja, es porque esos destellos de futuro no nos convencen. Entonces, como jugadores, decidiremos si realmente ese es el futuro que queremos apoyando productos y proyectos, o no. ¿Te parece poca cosa que las compañías pongan este poder en nuestras manos? Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: *www.micromania.es*



FIRMAS DEL MES



Francisco Delgado
A todos los jugadores de PC les llega el momento de actualizar su equipo, antes o después. Con las novedades en hardware y tecnología actuales, ¿qué merece más la pena cambiar? **Pág. 12**



José Luis del Carpio
El éxito de un juego no depende sólo de su calidad intrínseca. La comunicación, marketing y publicidad, así como la imagen, influyen para hacer de un juego un superventas. **Pág. 52**



Santiago Tejedor
Descubre las novedades en hardware de las últimas semanas, con un repaso a los productos más interesantes y vanguardistas para poner tu PC al día. Todo lo que te interesa, en Tecnomanías. **Pág. 66**



Óscar del Moral
En un mundo cada vez más digital, la distribución clásica de videojuegos implica más y más retos a superar. El Consejero Delegado de Koch Media nos cuenta cuáles son. **Pág. 15**

SUMARIO



GEFORCE GTX

62 **¡LAS TARJETAS MÁS POTENTES DE NVIDIA HAN LLEGADO!**
Descubre la nueva generación Pascal y todas sus características, para jugar como nunca lo has hecho en PC.



74
¡EXPLORA AMÉRICA Y EXPANDE EL IMPERIO!
Un juego de rol, estrategia y aventura para vivir la Historia y convertirte en gran conquistador.

ÍNDICE POR JUEGOS

DISHONORED 2

¡La venganza del asesino!

■ACCIÓN/ROL ■11 DE NOVIEMBRE DE 2016 ■ARKANE STUDIOS / BETHESDA

Este E3 nos ha desvelado las primeras imágenes y jugabilidad real de «Dishonored 2», donde la acción, de nuevo, se basa en la libertad de elección del jugador, desplegando una asombrosa variedad de poderes sobrenaturales, armas y personalización de la experiencia. Dos protagonistas, Corvo y Emily; un nuevo escenario, la ciudad costera de Karnaca; y nuevos poderes, opciones de personalización, armas y posibilidades de interacción con el entorno, como artefactos que nos permiten movernos entre dos líneas temporales en un mismo entorno, auguran una aventura insuperable y una acción tan espectacular como inédita.



¡DESATA TUS PODERES Y HABILIDADES! Juega como Corvo o como Emily y usa tus nuevos poderes sobrenaturales y tus armas para combatir al enemigo.

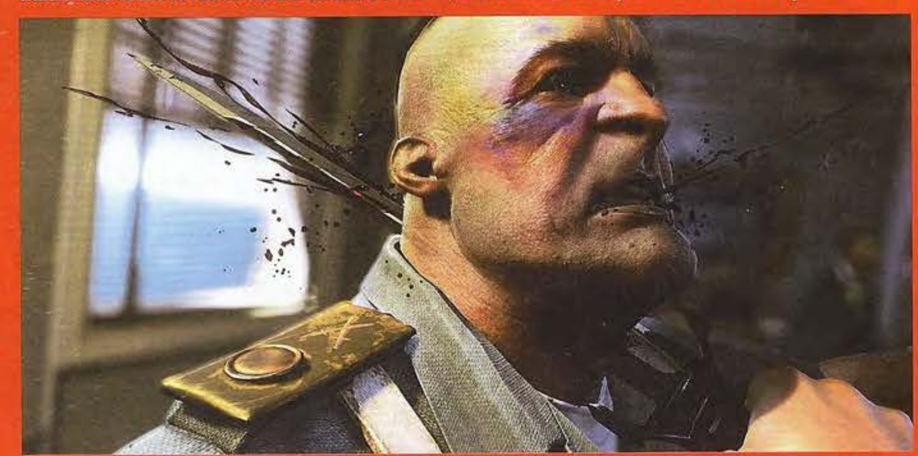


UN NUEVO DESAFÍO, UN NUEVO MUNDO. Han pasado 15 años desde que Emily asumiera el trono del Imperio. Ahora, un nuevo enemigo se alza contra ella.





EL TRONO DEL IMPERIO ESTÁ EN PELIGRO. Emily, hija de Corvo y regente del Imperio, ha sido traicionada como lo fue su madre un día. De nuevo, la acción más libre y brutal será la clave para el éxito.



¡JUEGA COMO QUIERAS... DE NUEVO! «Dishonored 2» vuelve a poner en nuestras manos la libertad absoluta de acción. Sigilo, acción directa, viajes en el tiempo... ¡Podremos jugar como queramos!

LAS CALLES DE KARNACA YA NO SON LO QUE ERAN... Aunque la acción del juego empezará en Dunwall, la mayor parte de la historia se desarrolla en Karnaca, una ciudad costera del imperio, antaño deslumbrante, que ahora se ha convertido en una sombra de lo que fue, aunque alberga la clave para devoilver a Emily al trono.

SHIELD TV QUIERE DOMINAR LOS SALONES

NVIDIA llega al salón con una consola que puede ver series y cine en 4K, y que sirve tanto para juegos de Android como de PC en streaming.

Nvidia domina tranquilamente el terreno de las tarjetas gráficas (aunque AMD ha hecho este año una apuesta la mar de interesante), por lo que no nos extraña que intente cosas nuevas. Shield TV es precisamente eso, además de un intento de tomar los salones por la fuerza con ayuda del PC. Estamos ante un dispositivo con capacidades 4K, algo que de momento no tiene ninguna consola; que puede jugar juegos por streaming sin necesidad de tener un ordenador potentísimo –aunque sí una conexión a Internet de mínimo 50 Mbps–; y una relación con el PC, pues se comunica francamente rápido y sin cortes con tarjetas gráficas de Nvidia, pudiendo jugar a tus títulos de ordenador en la tele del salón usando un mando. Aunque muchos estén en contra de jugar sin ratón ni teclado, el atractivo de esta posibilidad es uno de los puntos fuertes de venta de Shield TV, así como que puede usarse para ver Netflix y usarlo como un dispositivo Android conectado al televisor. Con estas ideas, Nvidia quiere lanzarse de cabeza al salón de muchos peceros que no están dispuestos a bajar a los 30 fps ni a desembolsar más de 400 euros entre consola y online de pago.

Consola de peceros

Durante nuestra sesión de prueba pudimos comprobar algunas de las bondades que dice tener Shield TV. Por ejemplo, su streaming de juegos. Si pagamos 9,99 euros al mes por Geforce Now, podremos jugar sin que ocupen sitio en un disco duro juegos como «The Witcher 3», un gran nombre para una consola que ocupa tan poco y que no tiene una gráfica para ejecutar semejante mastodonte de juego. Nvidia tiene servidores que dicen que irán actualizando para que todos los juegos funcionen a máxi-



ANDROID TV 6.0 EN SU INTERIOR

Si tienes un teléfono Android, ya sabes que Android 6.0, su última versión, ha innovado mucho en estética, en reconocimiento de voz y en la integración de servicios. Todo esto está presente en la versión para televisores, que es la que usa Shield TV. Todo funciona fluido, es posible bajar apps, comprar películas y música y, claro, pagar por juegos. Además, la tecnología de streaming está muy avanzada y se conecta al ordenador y a Steam al vuelo, pudiendo tener el ordenador en la habitación y Shield en el salón totalmente conectados.





LA VERSIÓN BÁSICA DE NVIDIA SHIELD TV VALDRÁ 199 €. Este modelo incluye 16 GB de almacenamiento interno y un mando. Por 299 €, hay una versión con 500 GB.

mo rendimiento sobre su dispositivo y a la distancia que sea. ¿Y no habrá desfase? Nosotros notamos un leve retardo, sí, pero funciona mejor que otros servicios. En lo que al streaming de PC se refiere, ahí sí iba todo de miedo, pero de nuevo: prepara una buena conexión de fibra óptica. «Doom» lucía perfecto y sin retardo ni pixelación, aunque la calidad de imagen fluctuaba, algo que nos comentan puede mejorarse por software.

¿Salón o campo de batalla?

No tenemos claro si el pecero medio tiene interés en un dispositivo así. Desde luego, que pueda jugar a títulos de Android le va a dar igual, y lo más seguro es que no vaya a comprar juegos de la plataforma si ya los tiene en su PC; pero la conectividad y el poder conectarte a tu biblioteca de Steam para jugar en el salón suena interesante. El precio, 199€, tampoco es excesivo, sobre todo comparado con PS4 y Xbox One, aunque Nvidia Shield no tiene juegos exclusivos, y eso siempre llama de aquellas. Todavía tenemos que probar con más tiempo y en nuestra casa lo nuevo de Nvidia, pero parece haber un nuevo aspirante a rey del salón

shield.nvidia.com/android-tv

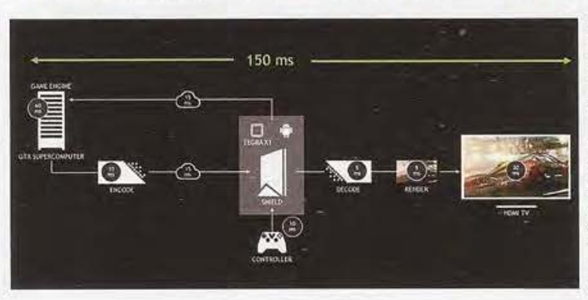


UN MANDO PARA DOMINARLOS A TODOS. El mando es algo pesado, pero bastante cómodo. Tiene un micrófono para los comandos de voz y se pueden conectar hasta cuatro en una misma Shield TV.



EL MANDO A DISTANCIA. Se vende por separado por 29 euros, pelín caro, pero es la forma más cómoda de moverse por los menús. Debería venir incluido, la verdad.

GEFORCE NOW. EL SERVICIO DE SUSCRIPCIÓN DE NVIDIA



Nvidia ha hecho una gran apuesta por los servicios integrados en Nvidia Shield TV. Uno de los más importantes es Geforce Go, una suscripción mensual de 9,99 euros al mes (los tres primeros, es gratis) con la cual podremos hacer streaming de unos 50 juegos de PC. Por poner un ejemplo, podemos decir que es como Spotify: el juego no lo descargas, pero lo puedes jugar haciendo uso de los servidores de Nvidia. Aunque la calidad de la imagen dependerá de tu conexión a Internet, nombres como «Mad Max» o «The Witcher 3» están disponibles dentro de este servicio.

BREVES



INJUSTICE 2 ANUNCIADO

Warner Bros y NetherRealm han anunciado «Injustice 2», secuela de su juego de lucha con héroes de DC, que ahora permitirá personalizar las armaduras de los personajes
www.injustice.com/es



AMD ANUNCIA SU RX480

La nueva tarjeta gráfica de AMD promete potencia suficiente para jugar con dispositivos de Realidad Virtual costando solamente 200 dólares. Cuesta creerlo.
www.amd.com



REMEDY TRABAJA EN DOS NUEVOS JUEGOS

¿Qué traman? Remedy está trabajando en dos juegos que no son «Alan Wake 2», y que no veremos este año ni en el E3 ni en la Gamescom.



GALAXY IN TURMOIL, UN BATTLEFRONT 3 NO OFICIAL

Valve ha apoyado oficialmente a «Galaxy in Turmoil», un juego nacido del abandonado proyecto de EA para desarrollar un «Battlefront 3».
frontwirestudios.com/



NADA DE HALO 5 EN PC

Microsoft ha insistido una vez más en que no veremos ni la campaña ni el multijugador de «Halo 5» en PC, por mucho que los rumores apunten en otra dirección.

NOVEDADES DE JULIO

Juegos para cuando aprieta 'la caló'

El mes de julio suele estar un poco desierto en el ámbito de los videojuegos porque, bueno, la gente está de vacaciones en la playa (o la montaña) y no se pasa tanto tiempo encerrado en casa jugando. A eso hay que sumar el calor que produce un ordenador potente en una habitación, claro. Por esa razón, los juegos importantes del verano se lanzan en junio y mantienen su presencia hasta agosto o septiembre, si bien hay algunos lanzamientos y también algunos eventos que merece la pena destacar. Acordaos de ellos cuando estéis tomando mojitos a pie de playa y echando de menos vuestros monitores 4K.

JULIO 2016: LANZAMIENTOS

07



Carmageddon: Max Damage
Una nueva entrega de la conocida saga de conducción, gore y destrucción. ¿Estará a la altura de su legado?

11



Heroes and Generals Estamos ante un juego de disparos masivo ambientado en la Segunda Guerra Mundial y que, tras muchos meses en Acceso Anticipado, por fin verá una versión final en julio.

12



Ghostbusters Aprovechando que la película se lanza en verano, también lo hará un nuevo juego, pero con historia diferente. ¿A quién vas a llamar?

19



I am Setsuna Uno de los JRPGs más esperados de este año, que llegará también a PC. Tendremos que luchar contra un invierno perenne a la vez que protegemos a Setsuna, una doncella que debe ofrecerse como sacrificio.

EVENTOS A SEGUIR



21

Comic Con de San Diego
La Comic-Con de San Diego es uno de los eventos más importantes del año. A pesar de su nombre, no es raro ver algún juego o alguna película anunciada en esta feria.



GDC Europe 2016
Técnicamente, este evento es de agosto, pero es tan al principio del mes que lo hemos incluido aquí para que estéis ya al tanto.

PRÓXIMAMENTE...

3 TRIMESTRE DE 2016

NO MAN'S SKY
9 de agosto de 2016 ■ Aventura ■ Hello Games ■ PC, PS4
Un esperado juego de exploración espacial con 5 quintillonesde planetas procedurales.

DEUS EX MANKIND DIVIDED
23 de agosto de 2016 ■ RPG / Acción ■ Eidos Montreal ■ PC, XB One, PS4
La historia de Adam Jensen continúa en un mundo de discriminación y problemas futuristas.

NBA 2K17
20 de septiembre de 2016 ■ Deporte ■ 2k Games, EA ■ PC, XB One, PS4
La nueva entrega de esta cada vez más popular saga deportiva, ¿cómo se superará este año?

TAMBIÉN EN 2016 Y MÁS...

FIFA 17
29 de septiembre de 2016 ■ Deporte ■ EA Sports ■ PC, XB One y PS4
FIFA tendrá un modo historia por primera vez y un nuevo motor, Frostbite, así como otras novedades

MAFIA III
7 de Octubre de 2016 ■ Acción, Aventura ■ Hangar 13, 2K ■ PC, XB One y PS4
La nueva entrega de «Mafia» ya tiene fecha de estreno, aunque todavía nos queda esperar un poco.

SID MEIER'S CIVILIZATION VI
21 de Octubre de 2016 ■ Estrategia ■ Firaxix, 2K ■ PC
El anuncio de una nueva entrega de «Civ» ha alegrado, por anticipado, el otoño a los fans.

BATTLEFIELD 1
21 de Octubre de 2016 ■ Acción ■ DICE, EA ■ PC, XB One, PS4
DICE da un giro radical a la ambientación de «Battlefield» para un reinicio completo de la saga.

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE
4 de Noviembre de 2016 ■ Acción ■ Ininifty Ward, Activision ■ PC, XB One, PS4
Activision, por contra, apuesta por lanzarse al futuro de lleno y llevar la guerra al espacio exterior.

DISHONORED 2
11 de noviembre de 2016 ■ Acción, Rol ■ Arkane Studios ■ PC, XB One y PS4
Corvo tiene una nueva misión y una nueva acompañante: ni más ni menos que Emily Cadwin.

EL TERMÓMETRO

CALIENTE

DISHONORED 2
La jugabilidad de «Dishonored 2» nos dejó a todos patidifusos. Uno de los mejores juegos de los últimos años ha recibido todavía mejores ideas y personajes
www.dishonored.com

TITANFALL 2
Que «Titanfall 2» vaya a tener una campaña nos parece un gran avance, y que hayan incluido tantísimas novedades es esperanzador. Esta saga se merecía mucho más.
www.titanfall.com/es_ES

BATTLEFIELD 1
Es un gusto ver cómo «Battlefield 1» ha apostado por una representación fiel, pero también distinta, de un conflicto todavía tan desconocido a día de hoy.
www.battlefield.com

TEMPLADO

WATCH DOGS 2 EN PC
El cambio de «Watch Dogs 2» nos gusta y parece que han hecho mejor muchas cosas (¡hay incluso perros!), pero ¿la versión de PC? En su anterior juego era un desastre por completo
watchdogs.ubisoft.com

SKYRIM REMASTERIZADO
Aunque nos parece genial que la actualización gráfica vaya a ser gratis para PC, hubiéramos preferido algo nuevo por parte de Bethesda. Sabemos que pedir un nuevo TES es mucho, pero nos cansan tantas remasterizaciones.
www.masseffect.com/es_ES

VIMOS MUY POCO DE MASS EFFECT ANDROMEDA
Nos ha molestado un poquito que BioWare haya tirado por la timidez con su nuevo juego. Aunque vimos alguna cosa nueva y a varios personajes, nos esperábamos un trailer con gameplay como dios manda.
www.masseffect.com/es_ES

FRÍO

EL RETRASO DE NO MAN'S SKY
Es francamente decepcionante que «No Man's Sky» se haya retrasado hasta agosto, seguramente por culpa de la versión de PS4, que no tiraría a 30fps ni con 100 procesadores. Adiós a nuestro juego del verano.
no-man-sky.com

HALO 5 NO LLEGARÁ A PC
Microsoft ha vuelto a insistir en que «Halo 5» no será nunca un jugeo de PC, y su ausencia en el E3 nos ha puesto bastante tristes. Habría sido bonito ver al menos una adaptación de la colección de juegos que lanzaron en Xbox One.
www.halowaypoint.com

HAY QUE PENSAR EN ACTUALIZAR EL PC



Paco Delgado
Director de Micromanía

Con Windows 10 funcionando a pleno rendimiento, la insistencia en la RV que las compañías muestran y la nueva generación de gráficas... ¿es hora de cambiar?

La gran virtud del PC, y por otro lado su maldición, es que su característica de ser un sistema abierto le permite siempre estar al día y –si te lo puedes pemitir– en la vanguardia de la tecnología de hardware. Los jugadores habituales estamos ya hechos a ello y sabemos que cada cierto tiempo hay que actualizar algún componente, ya sea la placa base, el procesador, la tarjeta gráfica, el disco duro... Si quieres disfrutar de los juegos de última generación no te suele quedar otra. Y si miras bien las opciones disponibles del mercado y aguantas hasta el momento preciso, tampoco tienes porqué arruinarte con estas actualizaciones. Pero, últimamente, las cosas están cambiando ligeramente...

¿Se están creando necesidades como en la publicidad?

Ya llevamos... No sé, ¿un par de años, como mínimo?, con la matraca de la Realidad Virtual como la gran apuesta de futuro. No digo que no. No lo sé. Pero igual que hay cambios que ves claramente como el camino que se va a seguir sin remisión –la aparición de las tarjetas aceleradoras 3D, por ejemplo, con aquellas 3Dfx o las primeras TNT–, en otras parece que o la apuesta llega demasiado pronto o no cubre una necesidad real del jugador. No digo que la RV no vaya a ser el futuro, insisto, pero no a corto plazo, desde mi punto de vista. Y puedo estar equivocado.

No veo la RV como una necesidad real del jugador. Me suena a lo mismo que las 3D hace menos de un lustro. Los juegos, desde el punto de vista gráfico y muchos otros –simulación física, IA...– van a ser cada vez más exigentes en requisitos para ofrecer resultados más realistas (aunque tampoco es que sea muy necesario ser realista para hacer un gran juego, pero aceptemos pulpo como animal de compañía), pero, para qué se va a gastar cualquier jugador medio varios cientos de euros en un hardware de RV, ahora mismo, que además probablemente le obligue a desembolsar varios cientos más para actualizar tarjeta gráfica, quizá procesador y quien sabe si mudarse de casa, porque para manejarse con un casco de RV en un juego no vale la mesita de estudio de la habitación donde ya estás encajonado.

Sinceramente, me parece una pasada la nueva generación de tarjetas de NVIDIA, lo que anuncia AMD también está muy bien, y las continuas actualizaciones de procesadores, placas, etc. que el mercado nos brinda a los jugadores me parecen naturales y hasta deseables.

De tener que actualizar componentes ahora mismo en un PC que tiene ya tres años encima –y es un pensamiento real–, ¿por qué lado debería tirar?

RV, CPU, gráfica...

Sinceramente, no me voy a comprar un casco de RV, a no ser que me toque el euromillón, y por aquello de probar la experiencia. Ahora no lo necesito para nada. Sí me tienta una tarjeta Pascal de NVIDIA, es la verdad, y resuelve de una tacada el futuro de juegos en 4K que es algo que sí tengo bastante claro –hasta los fabricantes de consolas van por ahí.

Un monitor 4K sería deseable, pero mejor la tarjeta antes, ¿no? Y quizá, un procesador nuevo y potente para esa placa con esos tres años no sería descabellado. Todo a la vez sería mucho, pero si tengo que elegir el orden es: tarjeta gráfica, procesador, monitor 4K, placa base. RV aún no toca.

> "El jugador de PC sabe que con el tiempo hay que renovar componentes, pero ¿cuáles?"



SÓLO POR SER SOCIO DE GAME
¡VENTAJAS AL INSTANTE!

TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA
¡NADIE TE DA MÁS!









FECHA ESTIMADA DE LANZAMIENTO WIIU 29/07/16.

EDICIÓN DELUXE ÚNICAMENTE DISPONIBLE EN PS4 Y XBOX ONE.
PROMOCIÓN LIMITADA A 2.000 UDS.









MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES

PREGUNTAS SIN RESPUESTA ?

¿POR QUÉ...
todavía no hay confirmación oficial del lanzamiento de «Destiny» en PC? ¿Van a esperar hasta lanzar la segunda parte en 2017?

¿QUÉ...
posibilidades hay de que «Watch Dogs 2» funcione bien en PC? Porque el lanzamiento de su primera parte fue un desastre que nunca se arregló del todo.

¿QUIÉN...
será el primero que llegue al centro de la galaxia en «No Man's Sky»? Se ha retrasado, pero seguimos fascinados con él.

¿CÓMO...
han conseguido que «LEGO Dimensions» tenga personajes tan variopintos, desde Hora de Aventuras a Los Goonies?

¿POR QUÉ...
se lanza «XCOM 2» en consola si prometieron que era sólo para PC? Sería bonito tener un exclusivo como éste, para variar.

¿CUÁNDO...
llegamos a aceptar los micropagos hasta el punto de que no nos importe que «Overwatch» base su progreso en gastar dinero en cajas?

LENGUAS DE TRAPO

Nadie es perfecto, y ni los máximos responsables de la industria se salvan de meter la pata alguna vez...



"Jugar «Lawbreakers» como si fuese «Call of Duty» hará que os pateen el culo. «Call of Duty» ha perseguido las ideas de los arena shooters los últimos años; comprobad los hechos."

Cliff Bleszinski. Director. Lawbreakers.

"La realidad virtual es muy cara ahora mismo. No hay mercado para un dispositivo de entretenimiento que cuesta 2000 dólares y que requiere toda una habitación para sí sola. No sé en qué estaban pensando. Puede que algunas personas puedan dedicar todo un cuarto a su ocio, pero ¿de vuelta en el mundo real? Así no funcionan las cosas."

Strauss Zelnick, CEO de Take-Two.





"La razón (del retraso de «Mighty No. 9») no era que tuviéramos poca mano de obra, sino porque no sabíamos cómo íbamos a venderlo y luego porque metimos la pata al decir que íbamos a lanzarlo en todas las plataformas de hardware a la vez. Queremos pedir disculpas sinceramente a todos nuestros fans y backers por haber tardado tantísimo."

Keiji Inafune. Fundador de Comcept.

"Si asumimos que existe una constante tasa de mejora, en algún momento los videojuegos serán indistinguibles de la realidad, incluso si tardamos más de mil años en llegar a ese punto. Puesto que estamos en este camino de tener juegos que no se diferencian de la realidad, y que esos juegos pueden jugarse en cualquier consola u ordenador o lo que sea, y que posiblemente existan infinitos dispositivos de este tipo, hay pocas posibilidades de que vivamos en la realidad."

Elon Musk, Visionario y presidente de Tesla Motors



LOS RETOS DIARIOS DE SER UN DISTRIBUIDOR



Óscar del Moral
Consejero Delegado de Koch Media España

En un mundo cada vez más digitalizado, la distribución de juegos en formato físico exige trabajo e ilusión para afrontar los muchos desafíos que hay.



Situados a medio camino entre el Publisher (las compañías editoras y desarrolladoras de juegos) y el comercio minorista (aquel que hace la venta directa al consumidor) las empresas de distribución o distribuidoras nos enfrentamos todos los días al reto de aportar nuestro granito de arena en una cadena de valor en la que nuestro eslabón se ve amenazado todos los días.

La continua mejora tecnológica que la humanidad viene experimentando para todos los procesos diarios ha hecho que los canales utilizados para la venta cada vez se acorten más y hoy día sea fácil que una gran empresa de cualquiera sea el ámbito de su actividad tenga una relación directa con sus clientes, y eso obviamente incluye a las empresas de videojuegos, aunque el concepto de comunidad (y por extensión, cercanía al consumidor/fan) es algo que todas han fomentado y manejado desde que existen. Por ello, ya no sólo es posible adquirir videojuegos en las tiendas físicas u online, sino que además es posible descargarse directamente el contenido desde la página de servicios del propio Publisher o de cualquiera de los fabricantes de hardware, dependiendo de la plataforma.

El desafío

Es un reto sobrevivir como distribuidor, esforzándose para traer a nuestro mercado videojuegos de la mejor manera posible, adaptarlos, buscar la cercanía con el consumidor español y hacer todo lo posible para demostrar que en Koch Media nos preocupan nuestros clientes, aunque seamos una empresa, y como todas, nuestro objetivo sea ganar dinero buscando los recursos necesarios para seguir aumentando el catálogo de títulos y la calidad de los mismos.

Decisiones y precios

No somos una ONG y muchas veces las circunstancias nos obligan a tomar decisiones –e incluso las toman otros por nosotros, sea el Publisher sea el minorista– que no suelen ser bienvenidas por nuestros consumidores. Desde políticas de precio hasta disponibilidades en digital, cambios en las fechas, dificultades para localizar el producto adecuadamente, incluso la propia oferta de contenidos disponible con ediciones especiales, todo impacta sobre una operativa de distribución que muchas veces es cuestionada por la especial naturaleza de su condición, precisamente por estar a medio camino entre unos y otros.

Son muchos los retos a los que nos enfrentamos, pero hacemos nuestro papel de la mejor manera posible; seleccionamos producto afín a nuestros posibles consumidores, lo localizamos y adaptamos en función de unas expectativas de venta o facilidades aportadas por el Publisher (chocamos con barreras empresariales, culturales e incluso artísticas, que algunas veces impiden consigamos el objetivo deseado y no siempre podemos explicar las razones de ello, por temas de confidencialidad), lo lanzamos buscando llegar al mayor número posible de jugadores/clientes con las herramientas y presupuestos de los que disponemos, tratando de ser creativos y de personalizar la oferta para cada jugador.

Ser distribuidor de marcas como Capcom, Square Enix, Bethesda, Sega, Codemasters o Tecmo Koei, y editor de los productos Deep Silver es un lujo, pero ello no quita que a pesar de ser reconocidas, todos y cada uno de sus productos requieran una atención especial, siendo el trabajo de distribuidor un reto continuo cuya única satisfacción está al final en recibir la aprobación del consumidor final, vía los comentarios de los mismos o el éxito en la venta del producto.

> “Cada juego requiere una atención especial; el trabajo de distribuidor es todo un reto”

KOCH MEDIA

BREVES



MODO COMPETITIVO DE OVERWATCH EN BREVE

El modo competitivo llegará a final de mes, sí o sí, y tendrá un sistema de progresión que nos obligará a darlo todo si no queremos bajar de rango.
battle.net/overwatch



UNA TRAMPA, UN BANEO EN RAINBOW SIX SIEGE

Una y no más: si haces trampas en «Rainbow Six Siege», aunque solo sea una vez, Ubisoft te expulsará para siempre del juego. Ya está bien de trampas.
rainbow6.ubi.com/siege/home



STEAM DEV DAYS TENDRÁ UNA NUEVA EDICIÓN

Tras una única edición en 2014, Valve ha decidido anunciar unos nuevos Steam Dev Days en 2016. Se centrará en la realidad virtual, por supuesto
steamcommunity.com/devdays



LA PELI DE «WOW» NO ARRASA, SALVO EN CHINA

Es gracioso: mucha gente se ha decepcionado con ella y no ha sido el éxito previso, ¿pero en China? ¡La película más vista de todo el año! *worldofwarcraft.com/es-es/promotions/movie*



HTC VIVE NO SUFRIRÁ MÁS RETRASOS, SEGÚN VALVE

Los envíos de HTC Vive han sido un desastre, pero Valve asegura que han solucionado los problemas de produccion y que no habrá más retrasos.
www.htcvive.com

CIVILIZATION VI

¡Es tu turno para hacer Historia!

Conquistar el mundo no es tarea fácil. Ser el líder del mundo de la estrategia por turnos tras 25 años, tampoco. ¡Así se prepara Sid Meier para renovar su corona!

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Estrategia
- **Estudio/compañía:** Firaxis/2K Games
- **Fecha prevista:** 21 de octubre de 2016

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **estrategia histórica por turnos**, que continuará y renovará la legendaria saga de Sid Meier.
- Ofrecerá novedades sobre la **construcción y expansión de ciudades, más allá de la casilla única habitual.**
- La orografía determinará las **opciones de construcción y expansión** en el mapa.
- Habrá **novedades en diplomacia**, que será más real y dinámica.
- La **investigación podrá acelerarse** en determinadas ocasiones.

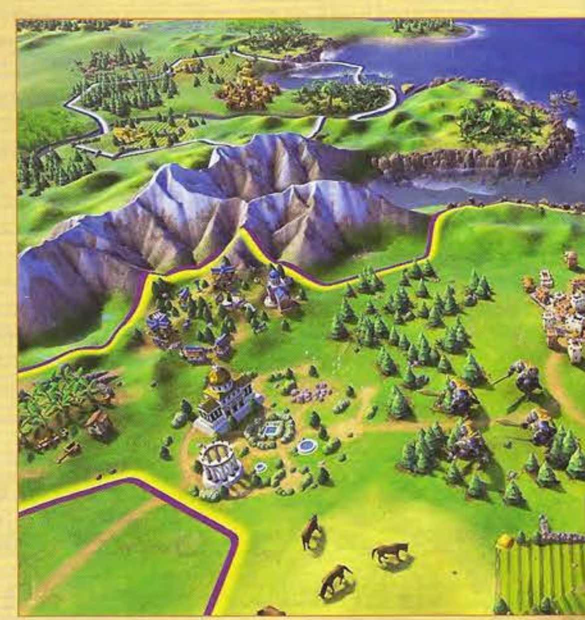
Tener que estar siempre a la altura de la propia leyenda no debe ser sencillo. Pero sí muy divertido. Vamos, que ser Sid Meier es una responsabilidad, nadie lo duda, pero a quién no le gustaría ser un genio y disfrutar de crear juegos míticos. Tanto como «Civilization». Y todo lo anterior se puede apolicar a la nueva entrega de la saga, desvelada hace unas semanas y de la que tenemos los primeros datos comentados por sus propios creadores –no, Sid está para otras cosas; nosotros hablamos con el resto del equipo–. «Civilization VI» tiene la responsabilidad de estar a la altura del legado y la leyenda, pero es que, además, en Firaxis quieren renovar la saga de arriba a abajo con tantas novedades en casi todo lo imaginable que parece una auténtica locura. O una genialidad. Al final, ambas suelen ir de la mano en muchas ocasiones, ¿no? Y desde luego, por lo que hemos visto de lo que será el nuevo «Civ», el genio y la locura en Firaxis están a niveles estratosféricos. Si nadie lo remedia, a partir de octubre volveremos a despedirnos de la familia y amigos durante semanas, para disfrutar de un turno, y otro, y otro, y otro más...

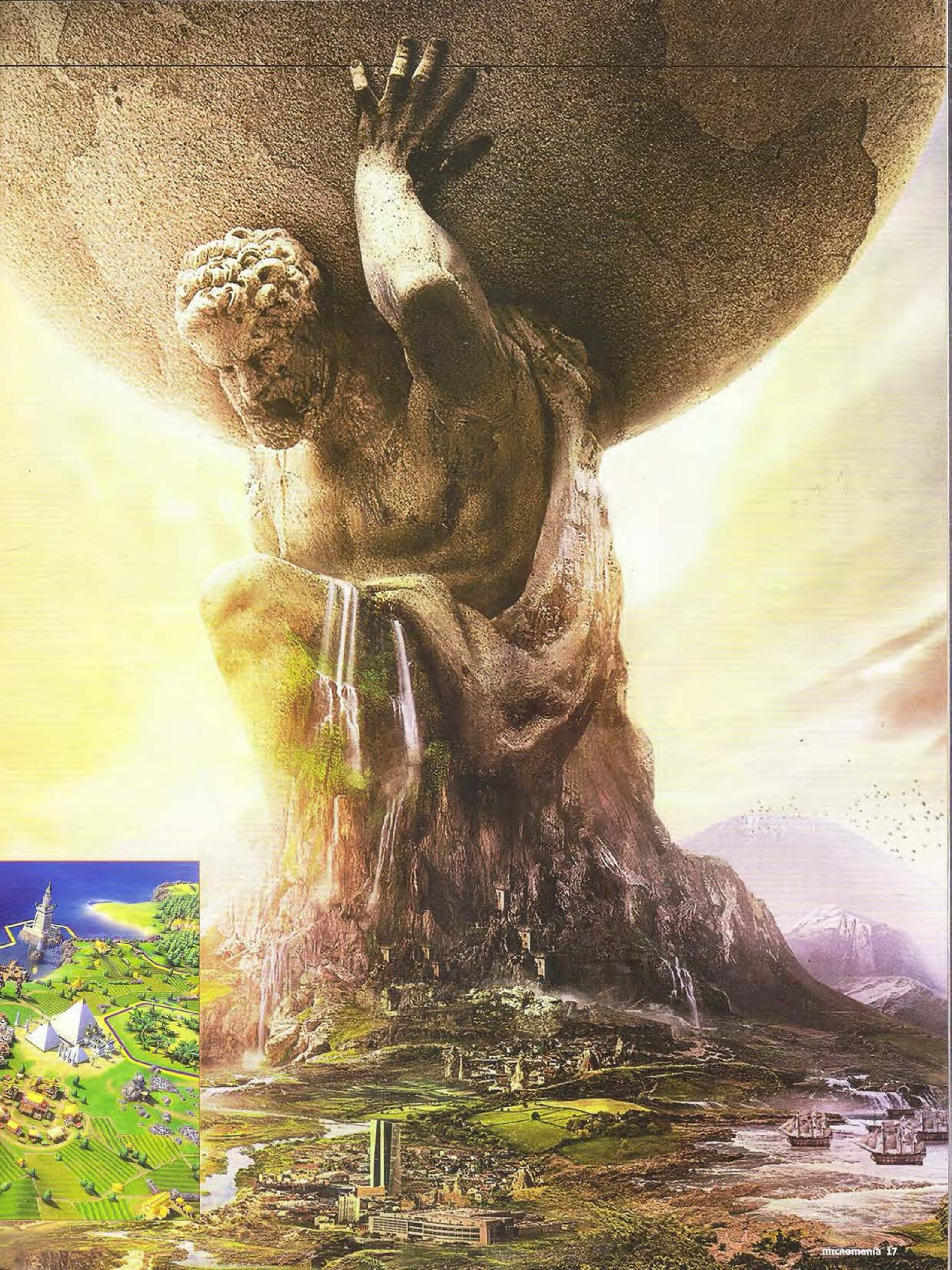
«Civ» se hace dibujo animado

Las primeras imágenes de «Viv VI», que puedes ver en estas páginas, inmediatamente delatan el cambio estético que Firaxis le está dando a la saga. Un estilo más cartóon, más de dibujo animado, pero con un detalle y dirección artística soberbios, es lo primero que lama la atención de esta nueva entrega. El shock inicial en lo visual, rápidamente deja paso a los intringulis del diseño de jugabiidad, que se pone patas arriba en sus reglas más sagradas: expansión, investigación, construcción, diplomacia... ¿Realmente había necesidad de cambiar tanto «Civ»? Los más puristas seguro que se llevarán las manos a la cabeza, pero la evolución es siempre necesaria y buena, y lo que nos ha contado Firaxis de lo que están haciendo es... en fin, sencillamente impresionante. Además, también hay algún pequeño guiño a esos puristas, con el regreso –aunque limita-

"La estrategia histórica por turnos para PC más legendaria vuelve, renovada por completo"







Las distintas casillas alrededor del centro urbano de tu ciudad se dedicarán al crecimiento en ciertas áreas: producción, investigación, maravillas... Y los enemigos podrán atacarlas individualmente.

do- de ciertos detalles que se dejaron atrás. Pero empecemos por lo más básico: la ciudad.

Más allá de la casilla

La más radical innovación de «Civ VI» será, sin duda, lo que se ha dado en llamar "desagrupar ciudades" o, en otras palabras, ahora las ciudades que fundemos no se limitarán a crecer en una casilla única del mapa. Se expandirán a medida que construyamos edificios y estructuras, según la orografía del mapa. Así, una casilla se dedicará al centro urbano, otra a las estructuras de educación, otra a las de investigación, otra a las de producción, etc. Esto implicará importantes consecuencias. Por ejemplo, el enemigo no necesita atacar necesariamente el centro urbano para hacernos daño. La expansión, asimismo, se verá limitada por la orografía –montañas, mares, desiertos–, pero a su vez estos accidentes nos permitirán construir estructuras o maravillas que necesiten ciertos requisitos especiales.

Las maravillas, por cierto, necesitarán de casillas concretas. Las pirámides sólo se podrán construir en desiertos o planicies. Y así, con todo lo relativo a la ciudad y su situación.

Como hemos mencionado de pasada el combate y el ataque a las casillas, no podemos olvidarnos de los cam bios en las unidades que se aplicarán en «Civ VI», y que recogen uno de esos guiños a los jugadores veteranos.

No es exactamente una vuelta atrás a ciertos diseños de otros

LOS DÍAS Y LAS NOCHES TAMBIÉN PASAN EN EL MUNDO DE «CIVILIZATION VI»...

¿Cómo puede afectar al crecimiento de tus ciudades y tu cultura el paso del tiempo? Más allá del transcurso de los años, en «Civilization VI» se incluirá un ciclo de día y noche en que la visualización del mapa, tus unidades y edificios irán cambiando su aspecto con la iluminación. Firaxis no ha desvelado, de momento, si esto implicará de algún modo el impulso o ralentización del crecimiento en ciertos apartados, pero de lo que no cabe duda es de que el estudio quiere aportar una estética bien diferenciada con las anteriores entregas de la saga, más allá del propio diseño. Enciende las luces de noche, no te olvides...







LAS PRIMERAS FACCIONES DE «CIV VI», DESVELADAS

Por supuesto habrá muchas más (China, Japón, Alemania, etc.), pero Egipto y Estados Unidos son las primeras culturas que se han visto en acción en «Civilization VI». Aquí te presentamos a sus líderes respectivos y algunos de los primeros diseños de unidades y estructuras que podremos disfrutar cuando el juego llegue el próximo octubre. ¿Alguna es tu favorita de siempre?

ESTADOS UNIDOS

Theodore roosevelt: Uno de los más carismáticos presidentes de EE.UU. (1901-1909) se convertirá en el líder americano en el juego.

Unidades: El Rough Rider será una unidad exclusiva de caballería. Roosevelt perteneció a este cuerpo durante la guerra de Cuba entre EE.UU. y España. También estará el P51 Mustang, como caza.

Edificio exclusivo: Una de las industrias más importantes de EE.UU. durante los siglos XX y XXI aparecerá representada en el juego: los estudios de cine y TV.

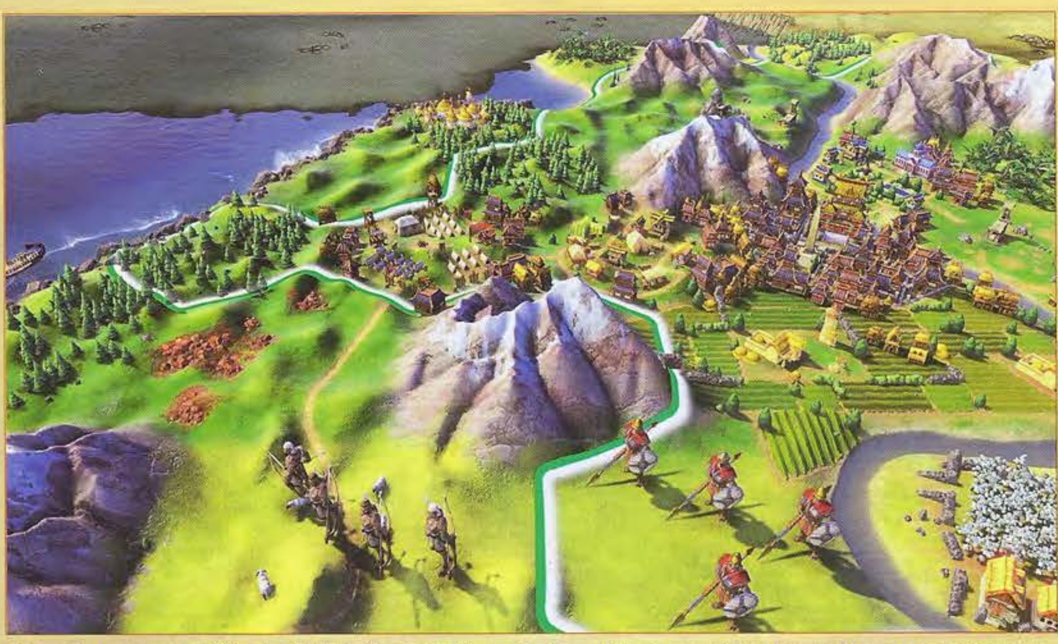
EGIPTO

Cleopatra: Probablemente la reina egipcia más conocida de la historia. Cleopatra VII fue la última reina del Antiguo Egipto y de la dinastía ptolemaica, y como es bien sabido tuvo relaciones con personajes romanos como Julio César o Marco Antonio .

Unidad exclusiva: El arquero en carro Maryannu, aunque no fue exclusivo de Egipto en la historia real, sí será su unidad exclusiva en «Civilization VI». Su nombre denomina a una casta de nobleza que montaba carros de guerra.







¿Te gusta la nueva estética de «Civilization VI»? Bien es cierto que Firaxis parece haber apostado por un estilo "cartoon", pero las posibilidades estratégicas con los nuevos diseños de mapa, estructuras y unidades serán muy, muy serias.

juegos, pero sí nos dijeron que están trabajando en opciones de unidades que se pueden combinar con otras. No se trata de apilar, al viejo estilo, sino de unir dos unidades, incrustando una en otra, para crear una tercera más poderosa. No se podrá hacer con todas, según parece, pero es un detalle relevante.

Investigación y diplomacia

Dos de los pilares de la evolución de nuestra cultura, la diplomacia y la investigación, también vendrán renovadas en «civ VI». En el caso de la primera, los contactos con ciudades estado y otras facciones se desarrollarán de forma mucho más dinámica y realista. En «Civ V» nos acabábamos limitando a las ofertas de transacciones comerciales, investigaciones conjuntas o las opciones mínimas de denuncia, amistad, amenazas, etc. hasta que, si llegaba el momento, entrábamos en guerra. Firaxis pretende hacer esto mucho más realista, con opciones variadas y ajustadas en cada momento de la partida a las condiciones de la misma, para ser más flexible. Nos comentaron que los comienzos de cada facción muchas veces llevaban, inevitablemente, a los enfrentamientos, pero esto iría cambiando a medida que los siglos fuesen pasando y las culturas se desarrollaran.

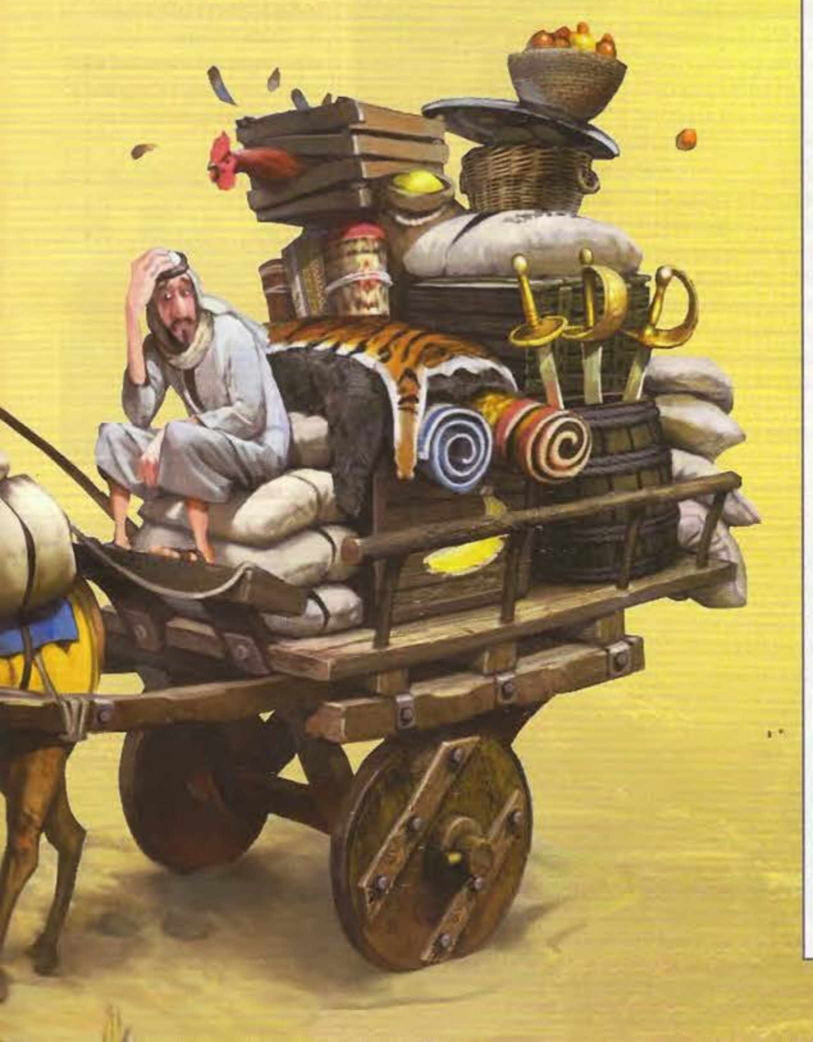
La investigación, por su parte, seguirá basándose en árboles evolutivos lineales pero, en ocasiones, podremos dar "saltos" en lo que han llamado "boost research", para conseguir objetivos concretos ajustados a desafíos o necesidades de nuestra facción. Es como si, en momentos concretos, saltáramos a la red de investigación de «Beyond Earth», para luego volver al árbol conocido y lineal.

Tendremos que pasar todo el verano aún esperando que llegue «Civilization VI» a nuestros discos duros, pero todo lo que sabemos de él hasta ahora nos hace soñar con un turno más. Seguro que estos meses nos contarán aún más cosas, porque Firaxis quiere engancharnos de nuevo. Y lo va a conseguir... **A.C.G.**



Elige bien el lugar para fundar tu ciudad. Su crecimiento dependerá de ello. El mar y las montañas pueden limitar cierto crecimiento pero también darán opción a construir estructuras exclusivas de cierto tipo de casillas.

"Firaxis apuesta por una renovación total de la gestión del mapa en «Civilization VI»"



LAS CARAS DEL NUEVO "CIV"

El equipo de desarrollo de «Civilization VI» en Firaxos es enorme, pero estas son las cabezas visibles de los distintos departamentos que participan en la creación del juego. Pudimos charlar en directo en algunos de ellos, como ya te contamos en micromania.es, y te decimos quién es quién en el nuevo "Civ"



Andrew Garrett:
Es uno de los más recientes en aterrizar en Firaxis. Se unió en 2014 para trabajar en IA y es fan de «Civ" desde el juego original.



Anton Strenger:
Llegó al estudio en 2011 como diseñador de jugabilidad de «Gods & Kings». También ha trabajado en «Beyond Earth» y su expansión.



Brian Busatti:
Uno de los veteranos tras 13 años en Firaxis. Ha trabajado como diseñador y artista en «Civ IV», «Civ V» y «Civilization Revolution».



Dennis Shirk:
11 años en Firaxis y productor principal de «Civilization V», pero también trabajó en «Pirates!», «Civ IV», «Railroads!» y muchos otros.



Ed Beach:
¿Un programador de la NASA haciendo videojuegos? Cuando se es un genio hasta se puede trabajar como diseñador de «Civ V»...



Sarah Darney:
Sarah consiguió su sueño de trabajar en la industria tras una infancia dedicada al videojuego, para ser productora en «Civ VI».

LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

BLIZZARD LO BORDA

¿Dónde están ahora los que decían que Blizzard era una novata en los shooters y se iba a pegar el batacazo con «Overwatch»? ¡Menudo juegazo se han marcado! Divertido, variado, y con tantos personajes que puedes cambiar de táctica según los rivales. ¡Una obra maestra! ■ **DataCover**



No vamos a descubrir ahora a Blizzard, pero eso no quita para que «Overwatch» nos haya dejado alucinados. Conseguir un juego tan redondo en su primer intento es una pasada. Y a final de junio se estrena el modo cooperativo, que multiplicará la diversión con los amigos.



HALO 5 EN PC

Me parece un poco raro que Microsoft haya anunciado que saca el editor de niveles de «Halo 5» en PC, pero no el juego. Yo apuesto a que al final saldrá para PC. ¿Qué opináis? ■ **TheMaster**

Teniendo en cuenta que han salido juegos de Xbox One como «Killer Instinct», «Forza Motorsport 6: Apex» o «Quantum Break», lo lógico es que «Halo 5» siguiese el mismo camino. Pero por otro lado es el juego de referencia de Xbox One, y si pierde la exclusividad... ¿Qué le queda a la consola? Es complicado, pero seguro que en este E3 2016 salimos de dudas.

PC COMPACTO

Leyendo vuestro reportaje de los PC compactos para gaming del número 255, me he planteado comprar uno. ¿Me recomendáis su compra? ¿Se pueden ampliar como un PC normal? ■ **Joxeba**



Los compactos para gaming han evolucionado mucho. Son igual de potentes que un PC estándar en menos espacio, pero también más caros. La mayoría se pueden ampliar porque los componentes básicos son estándar. Están pensados para gamers que llevan su PC a casa de sus amigos o participan en competiciones de E-sports. Es una decisión muy personal. ¡Tu tienes la última palabra!

MIEDO

Como mucha gente, llevo esperando años el lanzamiento de «No Man's Sky». Salía en junio pero lo han retrasado a agosto. Cada retraso me ha hecho coger más miedo, a lo mejor el juego se le queda demasiado grande a sus creadores. ¿Y si no da la talla? ■ **Oscar E.**

Nosotros defendemos que los juegos deben retrasarse lo que sea necesario siempre que queden pulidos. Son una obra de arte, no es como fabricar una mesa. Como decía Miyamoto, mejor un juego bueno dentro de tres meses que uno mediocre para siempre.

La gente que ha probado la beta de «No Man's Sky» ha quedado contenta, así que hay que ser positivos. ¡Queda muy poco!



LA CARTA DEL MES

UBISOFT, CONTRA LOS "CHEATERS"



Me gustaria aplaudir la decisión de Ubisoft de expulsar para siempre y a la primera a los "cheaters" de «Tom Clancy's The Division». Siempre me ha parecido una vergüenza que la primera vez sólo se les expulse unas semanas, cuando están fastidiando a jugadores honestos. ¡A ver si otros hacen lo mismo! ■ **Steper34**

Nosotros también apoyamos esta decisión, Steper34. Los "cheaters" se han cargado muchos juegos y esto ya es cosa de muchos años, no se puede hacer la vista gorda. La propia Ubisoft ha detectado que mucho de los usuarios expulsados 15 dias por tramposos luego volvían a hacer trampas, de ahí la decisión de expulsarlos para siempre a la primera.



LA POLÉMICA DEL MES

PELÍCULA AL REVÉS

Soy fan de «Assassin's Creed» incluso en los malos tiempos que vive la saga. Esperaba con muchas ganas la película protagonizada por Michael Fassbender, y aunque el trailer me ha gustado, me ha pegado el bajonazo cuando el productor ha dicho que el 65% de la película transcurrirá en el presente. ¡Si es justo lo más aburrido del juego, que todo el mundo se salta! Ay, ay, ay.... ■ **Beni D.**



La verdad es que hasta que no veamos la película no podemos juzgar. Quizá le venga bien al filme compensar más el presente con el pasado, ¡quién sabe! Ubisoft se juega mucho y la intención es hacer una trilogia. Démosles el beneficio de la duda. Y que esté ambientada en la Inquisición española es un plus...

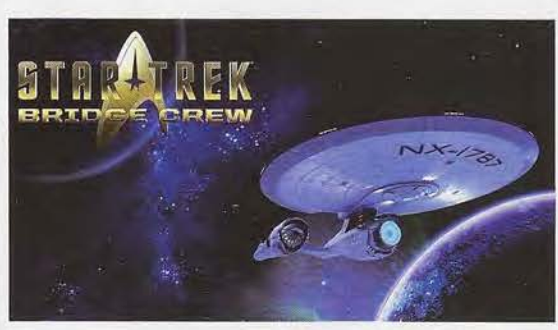
¡VIVAN LOS TURNOS!

Se que soy un bicho raro, pero mi género favorito es la estrategia táctica por turnos. Estoy a punto de terminar «XCOM 2» y ya estoy buscando nuevos juegos de este estilo. ¿Qué me recomendáis?


Carmelo



De bicho raro nada, Carmelo. La estrategia por turnos no es un género mayoritario, pero tiene millones de seguidores. Desde hace unas semanas está a la venta «Steamworld Heist», un genial juego indie en donde manejas a una banda de robots contrabandistas con la que asaltas naves. En muy divertido, con numerosas opciones tácticas y estratégicas. Si no te importa jugar a juegos retro, «Disgaea» se ha porteado hace poco a PC, y te garantiza cientos de horas (sin exagerar) de diversión.



ACTORES FAMOSOS

He leído en vuestra web que Kit Harington, el famoso Jon Snow de Juego de Tronos, va a ser el villano de «Call of Duty Infinite Warfare». Vale que es el actor de moda, pero precisamente por eso es una mala elección. Creo que a las sagas como ésta le pegan más actores poco conocidos.
DarthDeath

No vamos a dar o quitar razones porque esto es una cuestión de gustos, pero a nosotros nos apetece mucho ver a Kit Harington como villano, en un papel muy diferente al de Juego de Tronos. «Call of Duty» ya tiene una larga tradición de actores conocidos, incluyendo el oscarizado Kevin Spacey, si lo recuerdas, así que tampoco es algo nuevo.



SE HACE REALIDAD

Los capítulos de Star Trek que más me gustaban eran los de la holocubierta, una sala de realidad virtual en donde los protagonistas viajaban a otras épocas. Ahora que Ubisoft ha anunciado «Star Trek Bridge Crew», en donde cuatro jugadores con gafas de RV controlan el puente de una nave de Star Trek, es como si la holocubierta se hiciese realidad. ¡Creí que nunca llegaría a verlo! **SpockLives**

Parece que todos tienen claro que la realidad virtual va a cambiar el mundo de los videojuegos. Quizá se necesiten dos o tres generaciones de hardware, pero en unos años los videojuegos serán muy distintos. La propuesta de «Star Trek Bridge Crew» es una pasada, sí. ¡Controlar una nave espacial como en la serie! Seguro que más de uno se comprará unas gafas de RV sólo por este juego.

HABÉIS DICHO EN facebook

CONSULTAS SOBRE LA REVISTA

¿Problemas sobre la distribución, alguna incidencia de la que quieras hacerte eco? Si tienes alguna duda, en este espacio dejaremos constancia.


Enrique Pérez Caño: Sigo esperando noticias desde hace 3 meses para saber cómo poder adquirir de nuevo el número de diciembre que perdí en una mudanza.


Sergio Rodríguez Martínez: A mí tampoco me ha llegado la clave de "Death to Spies"... ¿Alguna ayuda? EDITO: el problema era Chrome, en Firefox me ha llegado en seguida.


MICROMANÍA: Recordad que, ante cualquier incidencia con los códigos o las descargas para el juego de regalo, tenéis que enviar un email a la dirección **clave.micromania@gmail.com** Esto incluye si os habéis despistados con la descarga del anterior número. En el mensaje, tenéis que indicarnos la clave correspondiente al juego.

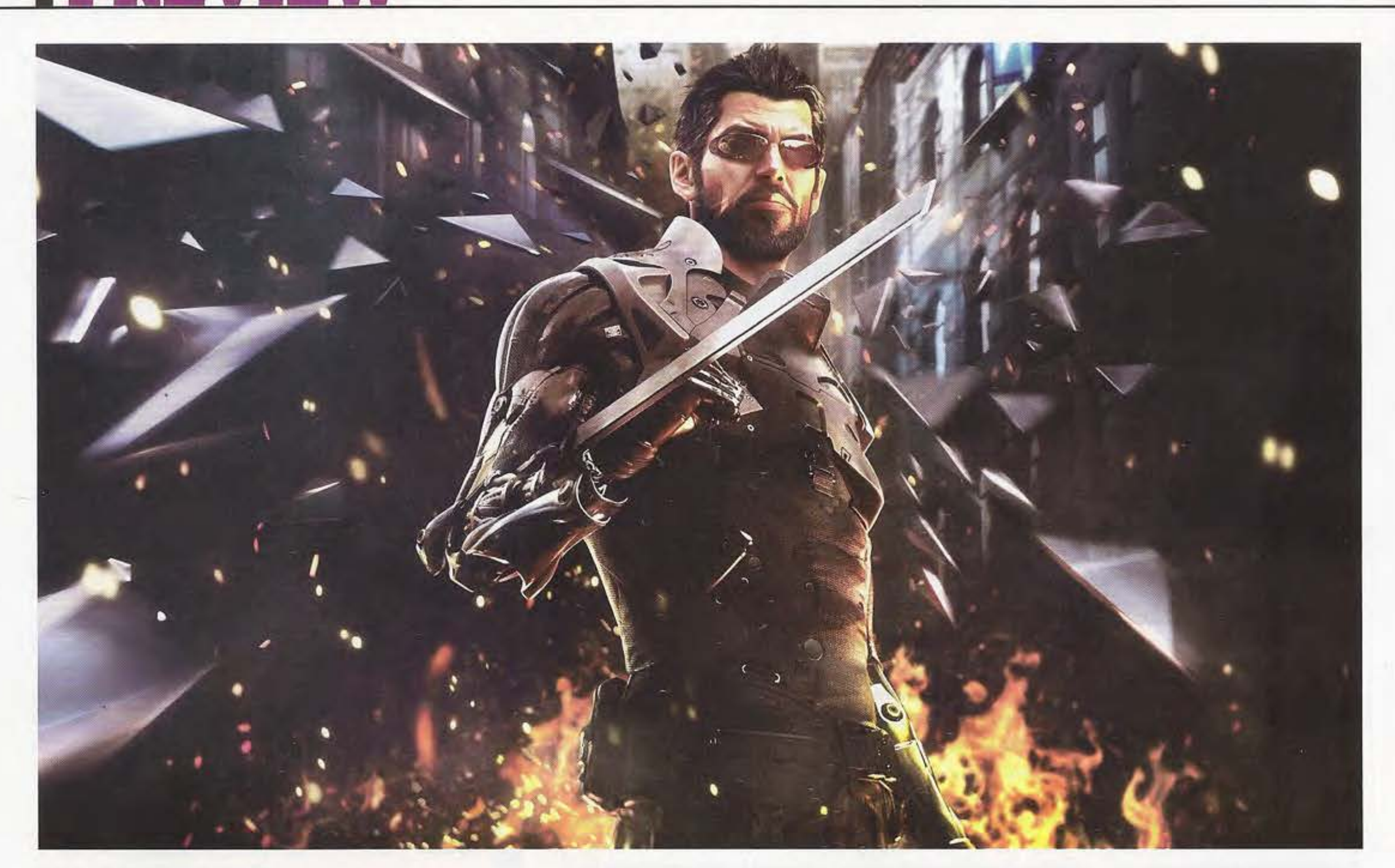
SUGERENCIAS Y PETICIONES

Aparte del contenido propuesto en Facebook (e-Sports, hardware, guías)... ¿Qué echas en falta? ¿Qué te gustaría cambiar? Aquí os ofrecemos un espacio para que nos hagáis sugerencias.


Jorge Martínez Ossa: Supongo que el nuevo «Total War» está bien pero podían seguir la línea histórica, sería genial un «Colonialism: Total War».


Jaume Pomé: Hace poco un número de esta revista dijo que el juego «Overwatch» sería de pago mensual. Hoy Game dice que no. No lo entiendo.


MICROMANÍA: Hasta finales del año pasado, Blizzard no detalló el modelo de negocio. Poco después supimos que ofrecería contenido mediante micropagos. En cualquier caso, no requiere cuotas mensuales. Y Jorge, tus sugerencias nos parecen de lo más interesantes. Quizá podrías enviarles estas propuestas a Creative Assembly (**www.creative-assembly.com/contact/general-information**). Eso sí, en Inglés ;)



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Rol/Acción
- **Estudio/compañía:** Eidos Montreal/Square Enix
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 23 de agosto de 2016

www.deusex.com

LAS CLAVES

- Será un **JDR de acción en un universo futurista** de ciencia ficción, pero verosímil y de enorme realismo.
- Adam Jensen contará con **10 tipos de aumentos cibernéticos en su cuerpo**, que podremos mejorar.
- La trama nos llevará al año 2029, en una **situación de apartheid social para los humanos aumentados.**
- Podremos **luchar con fuerza mortal o sólo de aturdimiento.**
- Se potencia **el sigilo y el uso táctico** del entorno.

PRIMERA IMPRESIÓN

La nueva entrega de «Deus Ex» quiere ofrecer más posibilidades de acción y libertad de elección al jugador, con nuevas armas y habilidades, en una historia apasionante.

DEUS EX MANKIND DIVIDED

La dura vida del aumentado...

Ser un aumentado parece la clave para una vida mejor y feliz. ¿O no? Disponer de prótesis cibernéticas que permitan aumentar las capacidades físicas y hasta entrar en interacción con la tecnología más vanguardista, sin necesidad de disponer de más equipamiento que tu propio cuerpo (aumentado, eso sí) se debería parecer mucho a vivir en un mundo feliz. Pero no es así. No en el año 2029, en el futuro en que Adam Jensen vive y que, contra todo pronóstico, ha convertido lo que iba a ser la utopía del futuro en una sociedad caótica, con los humanos aumentados convertidos en parias y despojos sociales, apartados, marginados. Sí, un auténtico apartheid cibernético que ha traído como consecuencia que el crimen se dispare, los actos terroristas se conviertan en algo habitual y la sociedad viva entre la represión, el control policial extremo y el miedo. El futuro no es lo que nos habían prometido.

Y un aumentado como Adam Jensen, ¿qué puede hacer ante este panorama? Al menos, su condición de agente especial le permitirá investigar todo lo que está pasando, quién se encuentra detrás de esta ola de terror y por qué se ha producido. Sus habilidades, las nuestras, como agente encubierto, sus aumentos de ultima generación, su experiencia en el combate y en la infiltración, le permitirán trabajar para descubrir los secretos de megacorporaciones, organizaciones secretas que operan en la sombra y sus planes para la humanidad.

De Praga al mundo

Nuestro primer contacto con «Mankind Divided» nos mostró a un Adam Jensen despertando en su apartamento en Praga, tras la investigación de un atentado, una explosión en un tren, algo más de un día antes. El control del protagonista sobre cada pequeño elemento de la estancia –incluso la

> **“Vuelve el rol y la acción futurista con una trama de caos social y apartheid cibernético”**



¡Adam Jensen debe salvar el mundo! Y lo hará con nuestra ayuda, en un año 2029 en que el caos domina la sociedad, con un aislamiento total de los humanos aumentados.



SABÍAS QUE...

...Eidos y Square Enix llegaron a un acuerdo con una empresa de prótesis británica, Open Bionics, que se especializa en la creación de manos y brazos biónicos impresos en 3D, para crear una réplica operativa del brazo de Adam, que se ha visto en el E3 de este año?



¿La utópica sociedad de 2029? Más bien todo lo contrario, con los humanos aumentados convertidos en parias sociales...





¡Despliega todo el poder de tus miembros cibernéticos! Ya sea en modos letales o de aturdimiento, las armas y habilidades de Adam nos dejarán escenas tan espectaculares como ésta...

posibilidad de ducharse, viendo al personaje en todo su gloria desnuda y aumentada– es una demostración del nivel de interacción que Eidos le quiere dar al nuevo «Deus Ex». Una vez más, el juego en primera persona y la combinación con la tercera al usar coberturas o atacar, estará ahí, la futurista –aunque cada vez menos, y más real– tecnología implantada en Adam entra en juego con el entorno, analizando datos de objetos, personajes con los que habla, posibles entradas y salidas de estancias... El análisis táctico del escenario, en un juego como «Mankind Divided», se convertirá, como en su antecesor, en una de las claves del diseño de la acción. Y es que la libertad de elección del jugador sigue siendo la premisa con la que el estudio aborda las múltiples opciones y decisiones que quiere poner en nuestra mano para escoger la que queramos... o nos inventemos nuestro propio estilo.

Adam contra todos

Adam Jensen tendrá en «Mankind Divided» un peso sobre sus hombros realmente enorme. Por un lado, sigue siendo un agente especial que debe investigar y actuar en operaciones militares. Lo veremos y ayudaremos a infiltrarse, eliminar enemigos, robar datos, hackear... Pero también nos enfrentaremos, en su pellejo, a momentos clave en los que elegir en quién confiar, si tomar un camino u otro y ver hacia dónde nos llevan nuestras decisiones. No se trata sólo de tener libertad de acción, sino también de elección. Incluso en las decisiones más nimias.

Antes de cada misión, por ejemplo, y según lo que pudimos jugar en las demos que probamos, tendremos opción de escoger cierto equipo y tomar ya la decisión de si actuaríamos de manera letal o sólo para eliminar temporalmente la presión de los soldados enemigos. ¿Matar o noquear? No es un dato menor, como podremos comprobar en el juego final.

Por otro lado, los diez posibles tipos de aumento de Adam también nos porporcionarán opcio-

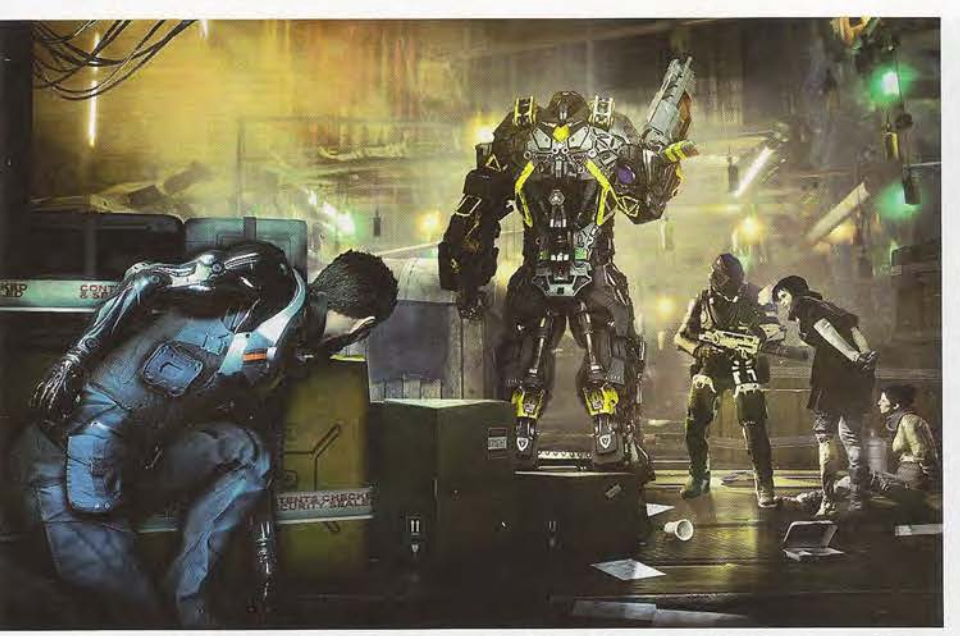
SE PARECE A...



DEUS EX HUMAN REVOLUTION
La anterior entrega de la saga de rol y ciencia ficción tenía el mismo protagonista y universo.



FALLOUT 4
Un futuro muy distinto es el de «Fallout 4», post apocalíptico, donde la sociedad es inexistente.



El uso de coberturas será constante durante el juego. No tanto por los tiroteos, que también, sino para evitar ser descubierto. Será mucho más eficaz pasar desapercibido e investigar el entorno.



El modo Breach será el elemento "social". Se trata de desafíos en un entorno virtual, con misiones de infiltración y combate.



FUTURO CYBORG

El mundo de «Mankind Divided» no es precisamente el paraíso para un aumentado...



Excepto si eres Adam Jensen y cuentas con entrenamiento militar. Porque tú sigues cazando terroristas oficialmente, pero en realidad tu objetivo es descubrir a los que están detrás del caos mundial.



Una sociedad llena de peligros... y segregación. La sociedad ha convertido en parias a los aumentados y creado una especie de apartheid cibernético en que aquellos humanos mejorados son segregados.



El modo Breach. En el juego, aparte de la campaña, podremos jugar misiones en el llamado modo Breach, una especie de desafíos en un universo virtual, que servirán como juego social, con clasificaciones y logros.



¿Prefieres acabar con todos o sólo quitarlos de en medio un rato? Las elecciones libres, como la de matar o aturdir, también afectarán al estilo de juego. No sólo podremos pasar desapercibidos; teóricamente, podremos acabar el juego sin matar a nadie.

> "Adam intentará descubrir a los responsables del clima de terror y crímenes que asolan el mundo"

nes incontables a la hora de afrontar una misión. ¿Apostaremos por pasar desapercibidos? Más allá de que siempre «Mankind Divided» penalizará el enfrentamiento directo –no es un «Call of Duty», desde luego– podremos optar por muchas vías. Quizá prefiramos investigar el entorno para buscar un hueco de ventilación, que Adam adora, para entrar en alguna estancia. Quizá prefiramos colocarnos el camuflaje óptico de invisibilidad y dejar fuera de combate a los enemigos por la espalda. Y habrá que ocultar sus cuerpos, claro. También tendremos nuevas armas a nuestra disposición. ¿Preferiremos usar un arma de conmoción –stunt gun– contra un objetivo; o una eléctrica –tesla gun– contra varios, ambas no letales? ¿O quizá seremos de los de no dejar testigos? La elección será nuestra.

Siempre con paciencia

Decíamos que «Mankind Divided» penalizará el enfrentamiento directo. También recompensará la paciencia y el control. Teniendo en cuenta el uso intensivo de coberturas para ocultarnos de la vista de los enemigos y protegernos en caso de tiroteos, podremos pa-

Algunas armas pueden afectar a varios enemigos. A medida que mejoremos los diez posibles tipos de aumento de Adam, podremos eliminar a múltiples enemigos a la vez.

Para el fan de los "aumentos", la mejor edición potenciada

Hay que reconocer que la mayoría de compañías están últimamente esforzándose en ofrecer jugosas ediciones de coleccionista para los afortunados fans que puedan permitírselas. No es que sean prohibitivas, pero claro, de duplicar el precio estándar no se libran. La de «Mankind Divided» es realmente atractiva, con una figura del protagonista, un libro de ilustraciones de 49 páginas, misiones adicionales en el juego y varios extras y DLCs. Y, claro, un precio de casi 120 euros...




Los poderes de hackeo de Adam nos sacarán de más de un atolladero y abrirán caminos de otro modo inaccesibles.




No, no hay que atacar a lo loco. «Mankind Divided», como es habitual en la saga, no recompensa el enfrentamiento directo, salvo momentos excepcionales. Mejor piensa, y actúa con paciencia.

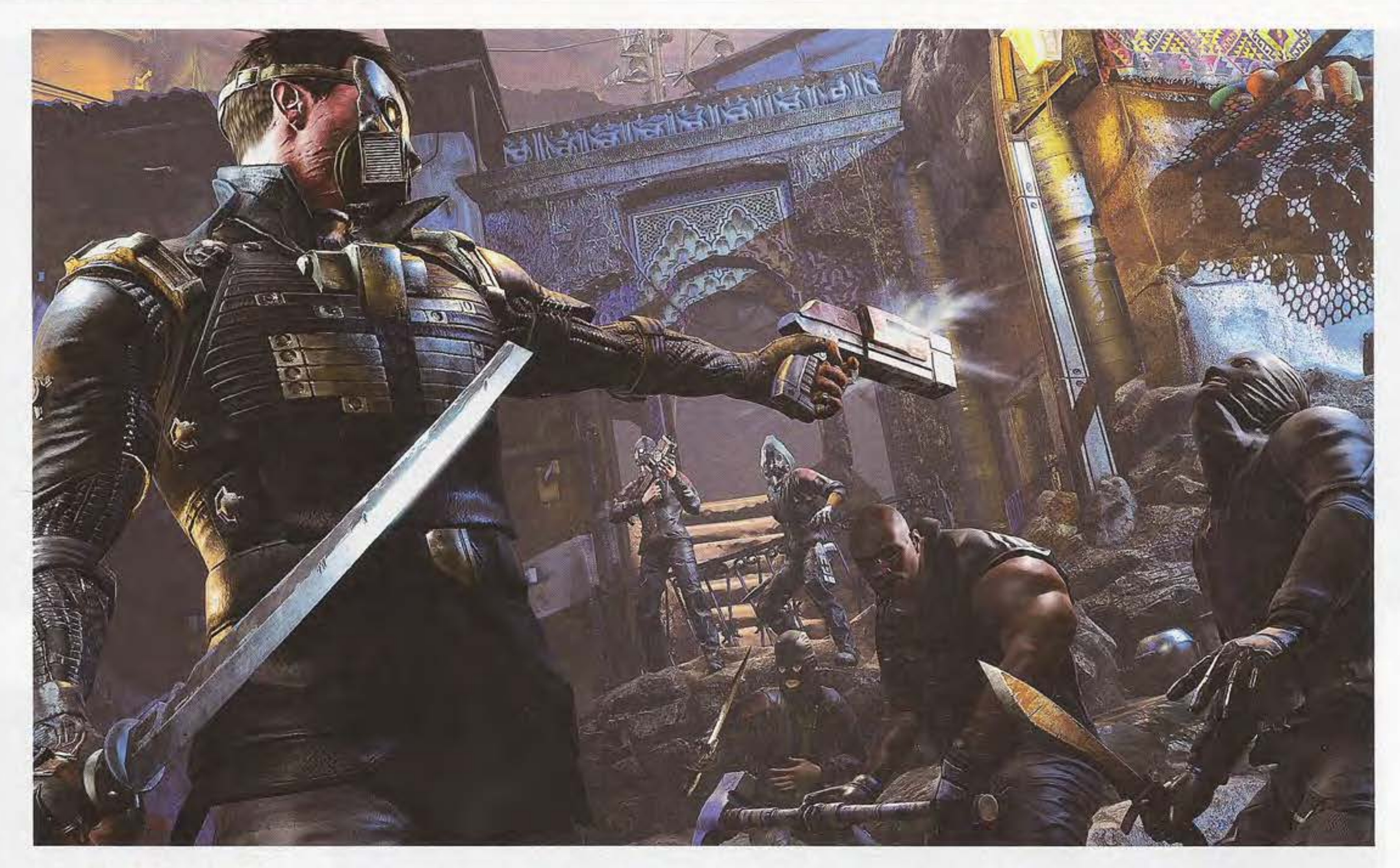
sar de una a otra rápidamente con movimientos furtivos. Pero habrá varios caminos: lateralmente, saltando por encima, rodando. Habrá que tener cuidado de hacer el movimiento correcto en el momento adecuado para evitar ponernos al descubierto y que nos detecten.

Más allá de la acción, claro, también tendremos que tener en cuenta cómo los diálogos e interacción con los personajes del entorno podrá tener influencia en el desarrollo de cada misión. Si intentamos infiltrarnos en una mansión no será igual que hacerlo en una corporación. Si vemos vigilancia privada no podremos actuar ante ellos como si se trata de la policía. Y, en general, no armar jaleo será primordial para poder localizar entradas, salidas, objetivos y llevar a cabo nuestras misiones.

En el mundo virtual

Y, por último, tendremos que contar con un modo extra de juego que estará relacionado con el modo principal. Se trata del modo Breach que, a su vez, es el componente social del juego. En el modo Breach entraremos en un entorno virtual, para infiltrarnos en los servidores de corporaciones, jugando en un estilo de shooter con puzles, con el objetivo de robar datos y venderlos, obteniendo asi recursos para mejorar arsenal y habilidades. La expperiencia acumulada nos servirá para desarrollar el potencial de Adam. Pero, además, este modo permitirá desafiar a amigos online, con su estilo de juego mucho más arcade.

«Mankind Divided» es un juego para los fans de «Deus Ex» que vendrá lleno de novedades y desafíos. ¿Estás listo para ellos? **A.C.G.**



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción/Rol
- **Estudio/compañía:** Spiders/Focus
- **Distribuidor:** Badland
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Junio 2016

www.thetechnomancer-game.com

LAS CLAVES

- Será un **juego de rol y acción, ambientado en un universo de ciencia ficción**, en un Marte futurista colonizado.
- Encarnaremos a **Zach, el más prometedor tecnomante** de Marte.
- Nuestros poderes de combate combinarán **magia, tecnología eléctrica y armas.**
- Ofrecerá **tres estilos de combate** diferenciados por el uso de las armas.
- Habrá **siete facciones diferentes en Marte**, incluyendo a los tecnomantes, que luchan por el poder y el control.

PRIMERA IMPRESIÓN

Un futuro distópico para un juego que combina rol y acción, en una fantasía futurista donde la magia y la tecnología van de la mano, y que estará repleto de acción y combates.

THE TECHNOMANCER

La magia de la tecnología

Veinte siglos dan para mucho. Tanto como para terraformar y colonizar Marte, aunque claro, durante ese tiempo no todo ha sido un paseo por el campo marciano para hacer del planeta rojo el nuevo hogar de la humanidad. Cataclismos cósmicos, mascotas evolucionadas en fieras salvajes y brutales, colonos mutantes, guerras por los escasos recursos tras el caos estelar... Vamos, que lo que empezó en el primer siglo de colonización como un prometedor futuro lleno de esperanzas, acabó convirtiendo a Marte, tras el cataclismo, en un auténtico infierno. Y ahí, tras veinte siglos de guerras, luchas por el poder y el control de los recursos, los habitantes del planeta rojo han estructurado su sociedad en siete facciones diferentes, que siguen peleando por ser la dominante y manejar el destino de Marte y sus habitantes... además de sobrevivir a los múltiples peligros que la ahora fauna autóctona nos deparará a cada paso que demos.

Magia marciana

Entre esas siete facciones está la de los tecnomantes, uno de cuyos más dotados y prometedores miembros, Zach, será el protagonista de la aventura, en cuya piel nos meteremos. Hasta ahora, Zach no ha sido más que un aprendiz, pero su potencial y poderes sobresalen entre sus muchos colegas y le convierten en uno de los futuros tecnomantes más relevantes de la orden, cuando ya sea iniciado como miembro de pleno derecho.

Los tecnomantes marcianos son el resultado de la propia evolución del planeta durante los veinte siglos de colonización. Sus poderes se basan en mutaciones y en el dominio de la electricidad, siendo además potenciados por implantes cibernéticos. Pero, además, los tecnomantes son expertos guerreros que se especializan en tres estilos de lucha, según el arma empleada: báculo, arma blanca con arma de fuego, y arma blanca con escudo. Cuál elegiremos nosotros, ya depende de nuestros gustos.

Desarrolla tu poder

Para sobrevivir -y convertir a los tecnomantes en la facción dominante- tendremos que desarrollar los poderes de Zach según el camino elegido con el estilo de combate. Cada uno de los tres estilos se com-

> “Domina Marte con la lucha, la magia y la tecnología, en un JDR único de ciencia ficción”

Contra las bestias más descomunales, libera la magia

El universo de juego de «The Technomancer» es el mismo que ya exploró Spiders en «Mars: War Logs»: un planeta rojo futurista y colonizado por el hombre. Sin embargo, historia y personajes no tienen nada que ver... Excepto en muchos de sus peligros. No sólo las facciones rivales nos lo pondrán difícil, sino las bestias descomunales marcianas, a las que nos enfrentaremos con poderes eléctricos y uno de los tres estilos de combate.

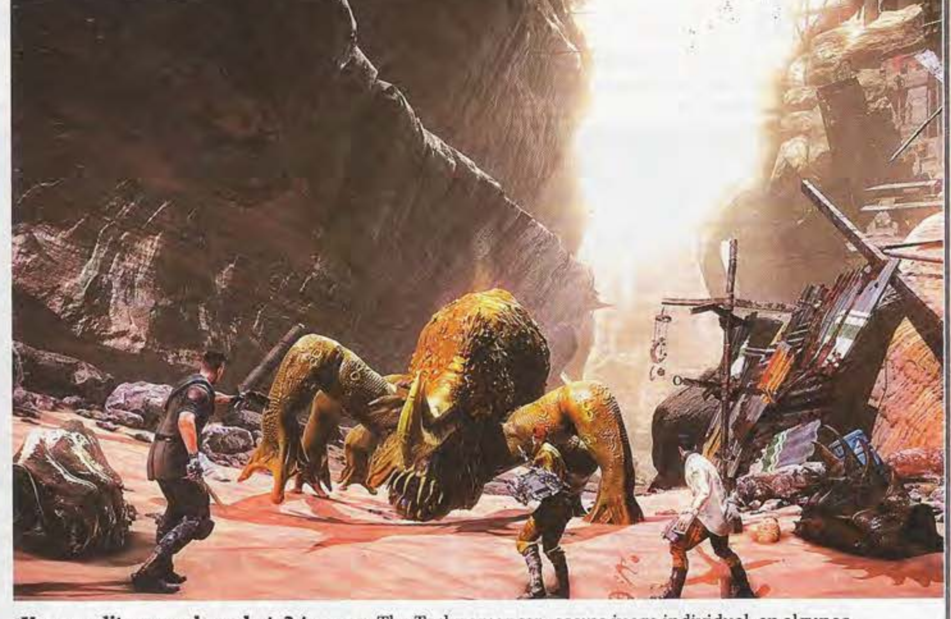


¡Conquista Marte con magia, tecnología y mamporros! «The Technomancer» nos invita a disfrutar de la acción y el rol futuristas, combinados con magia y muchas peleas.



El fantástico universo futurista marciano está poblado por criaturas de lo más variopinto. Unas dóciles, otras brutales.





¿Una ayudita para el combate? Aunque «The Technomancer» es una juego individual, en algunos momentos de la acción contaremos con la ayuda de personajes secundarios para el combate.

plementará con cuatro árboles de habilidades y talentos diferentes, potenciando no sólo el estilo de combate sino los poderes eléctricos de Zach. Pero, pese a esta base de lucha y acción, Spiders asegura que no todas las misiones que llevemos a cabo en «The Technomancer» se podrán resolver mediante el uso de la fuerza.

Los distintos caminos que podemos seguir para superar cada misión se dejarán a nuestro albedrío, y si bien el combate estará siempre ahí, para usarlo cuando queramos, el uso del sigilo o la diplomacía, mediante conversaciones bien llevadas, nos podrán valer igualmente como herramientas. Además, el estudio asegura haber diseñado un sistema diálogos dinámico que siempre tendrá una relevancia especial en el juego, pudiendo incluso variar el desarrollo de la historia.

Crea tu grupo, crea tu equipo

En la historia de «The Technomancer», además, no estaremos solos contra los peligros de Marte. Aunque Zach será el único personaje que manejaremos directamente, podremos formar un equipo de aventureros que nos apoyarán en algunas misiones, pudiendo, además, escoger y mejorar su equipamiento, además del nuestro claro. Y es que el crafting, la creación de armas, objetos y equipo, será otro de los puntos fuertes por los que Spiders apuesta en el juego. Podremos usar cualquier material aparentemente inservible para mejorar armadura y arsenal, además de crear objetos como minas, botiquines, etc. Estos cambios serán estéticos y cambiarán también los atributos de aquel objeto modificado.

Cuando leas estas líneas «The Technomancer» ya estará disponible, si no hay algún cambio de última hora, así que si quieres vivir una apasionante historia de ciencia ficción, luchando por tu vida en los rojos escenarios marcianos, ve practicando tus habilidades con la electricidad... pero sin meter los dedos en el enchufe. **A.C.G.**



SE PARECE A...



FALLOUT 4

El futuro es también la época elegida, pero jugabilidad y ambientación son muy distintos.



MARS: WAR LOGS

Aunque el universo de juego es muy similar, el diseño de la acción tiene personalidad propia.



M&M HEROES VII TRIAL BY FIRE

- **Género:** Estrategia/Rol
- **Estudio/compañía:** Limbic/Ubisoft
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** Junio de 2016

mightandmagic.com/heroes7

Cinco años después de los acontecimientos de «M&M Heros VII», los contenidos de la exoansión «Trial by Fire» nos ofrecen dos nuevas campañas. Iván ha sido coronado emperador, pero nada más tomar posesión del trono descubre que bandas de guerreros enanos amenazan su pueblo. La guerra se presupone dura y costosa. Podemos asumir el papel de héroe enanos y descubrir nuevas criaturas, artefactos, habilidades y logros. Más combates y mapas, en definitiva, para los fans del juego de Limbic y Ubisoft.

CANDLE

Género: Aventura **Estudio/compañía:** Teku Studios/Avance
Idioma: Español **Fecha prevista:** 15 de julio de 2016
www.tekustudios.com



Teku es el protagonista de una fantástica aventura que es también un viaje iniciático. Un joven en busca del chamán de su pueblo, secuestrado por una tribu rival. Un desafío en un mundo fascinante donde su única arma será la vela que tiene por mano izquierda con la que podrá arrojar luz en la oscuridad y ahcer huir a sus enemigos. Una aventura increñible de los turolenses de Teku.

DIMENSION DRIVE

Género: Arcade **Estudio/compañía:** 2Awesome Studio
Idioma: Español **Fecha prevista:** 2016
www.dimensiondrive.com



Ya en beta accesible para todos los "backers" del proyecto en Kickstarter, el juego de 2Awesome Studio sigue firme su desarrollo para devolver a los nostálgicos de la edad de oro de los matamarcianos un poco de la gloria de antaño. La peculiaridad de «Dimension Drive» es su accion simultánea en las dos áreas en que se divide la pantalla, pudiendo saltar con nuestra nave de una a otra.

DAWN OF ANDROMEDA

- **Género:** Estrategia
- **Estudio/compañía:** Grey Wolf/Iceberg Interactive
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** Otoño de 2016

www.dawnofandromeda.com

Para algunos, la estrategia 4X vive un momento de resurgimiento espectacular. Para otros, la realidad es que no se ha ido nunca y siempre ha estado ahí. Sea como fuere, además de estar ya disfrutando o a punto de «Stellaris» o «Master of Orion», Grey Wolf nos prepara para otoño «Dawn of Andromeda», en el que encontraremos todo aquello imaginable: combate, exploración, diplomacia... y juego asimétrico, donde no todas las facciones pueden desarrollar tecnologías y exploración a la misma velocidad y el desafío se multiplica.

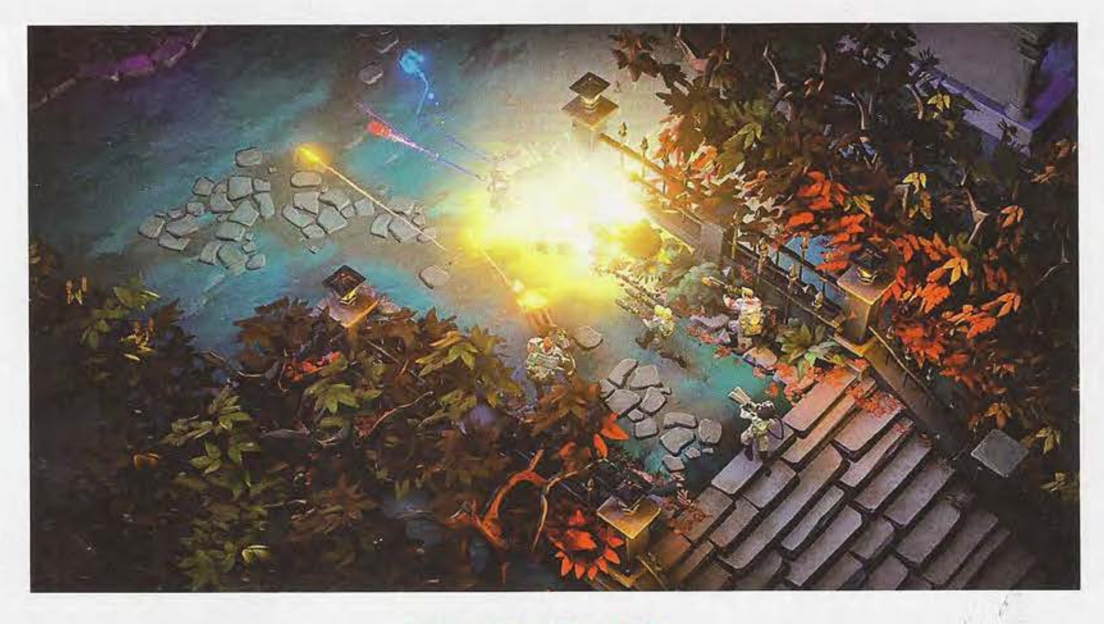


GHOSTBUSTERS

- **Género:** Acción/Rol
- **Estudio/compañía:** FireForge Games/Activision
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 12 de Julio de 2016

www.activision.com

El regreso de los Cazafantamas se producirá este verano por partida doble. Por un lado, la nueva película con protagonistas femeninas, dando un giro al clásico de hace 30 años. Por otro, el juego de FireForge Games y Activision que es totalmente independiente de la historia de la película y ni siquiera tiene a las mismas protagonistas. Su diseño recordará al de juego tipo «Diablo», aunque manejando a un equipo de cuatro personajes a los que tendremos que mejorar equipo y habilidades para derrotar a los fantasmas.



SOUL SAGA

- **Género:** Rol/Estrategia/Aventura
- **Estudio/compañía:** Disastercake
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** Verano de 2016

www.disastercake.com



Considerado por su autor como una carta de amor al género del rol japonés, «Soul Saga» es el resultado de varios años de trabajo en los que han participado miles de fans y artistas de manera solidaria. La aventura llegará este verano a Steam para mostrarnos el fascinante y moribundo archipiélago aéreo de Medonia, que el protagonista intenta salvar luchando a bordo de su nave.

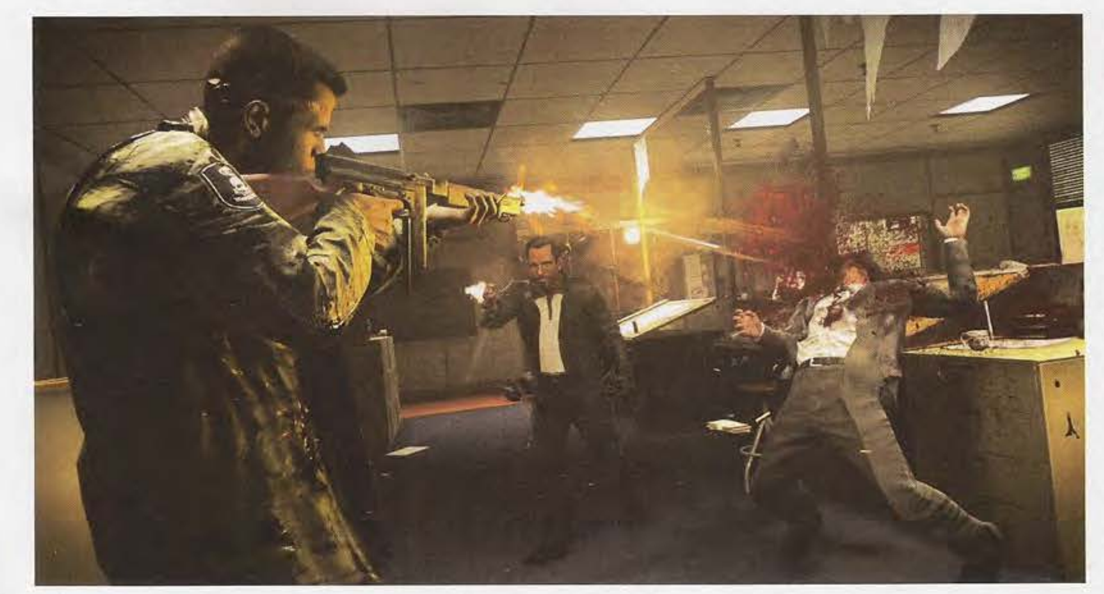
THROUGH THE WOODS

- **Género:** Aventura
- **Estudio/compañía:** Antagonist
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** Otoño de 2016

www.antagonist.no/throughthewoods



Desde Noruega, Antagonist prepara una aventura de horror para el tercer trimestre de 2016 en la que nos perderemos en los tenebrosos caminos de un misterioso bosque, en la piel de una madre en busca de su hijo perdido. Rememorando los eventos y acontecimientos que llevaron a la desaparición del niño, la aventura enlaza con cuentos y leyendas de la mitología noruega.



MAFIA III

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Hangar 13/2K Games
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 7 de Octubre de 2016

mafiagame.com

La ciudad de New Bordeaux -la Nueva Orleans de 1968, reinventada- es el escenario donde Lincoln Clay, veterano de la gierra de Vietnam, llevará a cabo su venganza contra la mafia italiana. Uno de los títulos más destacados de esta edición del E3 va afinando y descubriendo detalles de su diseño, historia y jugabilidad en la que las misiones que tendremos que desempeñar nos llevarán a vivir intensos tiroteos, persecuciones en coche, peleas a puñetazos y descubrir el submundo del hampa y los criminales, callejeros y organizados.

MASTER OF ORION

¡La saga más legendaria de la estrategia 4X!



El regreso inminente de «Master of Orion», de la mano de Wargaming.net, ha desatado la nostalgia de los veteranos y múltiples especulaciones sobre una vaca sagrada de la Historia del PC. ¿Por qué es tan importante la saga?

Cuando la crítica lleva situando un juego como «Master of Orion» –el original– año tras año, constantemente, en las listas de los juegos más importantes e influyentes de la Historia del PC, no es extraño que una compañía como Wargaming fijara su atención en el remake –o reinicio, para ser más precisos– que el estudio NGD estaba llevando a cabo del título credo por Simtex. Más de 20 años desde su lanzamiento, la fórmula original que ideó para la estrategia espacial por turnos, conocida como 4X – eXpansión, eXploración, eXplotación y eXterminio–, apenas ha cambiado. Distintas títulos han trabajado en variaciones, ambientes, etc. y han explotado la fórmula hasta la saciedad, pero «Master of Orion» siempre quedará ahí cómo el juego que lo empezó todo. Por eso, el regreso es tan esperado y temido por los fans. ¿Estará a la altura de la leyenda? Wargaming.net está trabajando para que así sea, y aunque haya retrasos, el objetivo es ofrecer uno de los mejores juegos de estrategia 4X para PC que podamos imaginar. Repasemos la historia de la saga, brevemente, para conocer los antecedentes.

MASTER OF ORION: LOS CLÁSICOS

MASTER OF ORION

■ **Género:** Estrategia ■ **Estudio:** Simtex
■ **Compañía:** MicroProse
■ **Año de lanzamiento:** 1993



Aunque, en realidad, se trata de una versión mejorada de un juego anterior, «Star Lords», que Steve Barcia, de Simtex, creó como proyecto para la misma MicroProse, fue cuando se unieron a él Alan Emrich y Tom Hughes cuando se definieron las líneas maestras de la filosofía 4X.





MASTER OF ORION 2



■ **Género:** Estrategia ■ **Estudio:** Simtex
■ **Compañía:** MicroProse
■ **Año de lanzamiento:** 1996



La segunda parte, «Battle of Antares» era, en la práctica, el juego que Simtex quería crear inicialmente, muy mejorado en la microgestión de cada apartado y planeta. Añadía 3 razas a las 10 originales, así como la posibilida de diseñar una ad hoc. El multijugador fur el remate.



MASTER OF ORION 3

■ **Género:** Estrategia ■ **Estudio:** Quicksilver
■ **Compañía:** Infogrames/Atari
■ **Año de lanzamiento:** 2003

Demasiado tiempo había pasado desde la anterior entrega cuando Infogrames decidió lanzar un nuevo juego que decepcionó a los fans veteranos y a la crítica, en general. Una IA pobre, bugs de lanzamiento y un interfaz problemático fueron sus principales hándicaps.







MASTER OF ORION



Género: Estrategia **Idioma:** Español (textos) **Estudio:** NGD **Compañía:** Wargaming.net **Precio:** 44,95 € (acceso anticipado en Steam) **Web:** *www.master of orion.com*

Seguro que pensabas que a a estas alturas «Master of Orion Conquer the Stars» estaría ya disponible en su versión final. El plan inicial era ese, pero las bondades del acceso anticipado del juego en Steam, con diversas actualizaciones que han ido probando la respuesta de los jugadores a las innovaciones introducidas en las últimas fases, lanzadas en Mayo, han hecho que Wargaming.net replanteará varios diseños ante las quejas de los jugadores para pulir y mejorar jugabilidad y opciones de gestión diversas.

El objetivo no ha variado, eso sí: recrear uno de los juegos más importantes del género en PC y estar a la altura de su leyenda. Para ello están contando con algunos de los creadores originales de los juegos clásicos, que están supervisando y asesorando en todos los apartados, incluso en la banda sonora, creada por el compositor original, David Govett.

Asimismo, las voces en inglés para dar vida a los líderes de las facciones abarcan actores tanpopopulares como Michael Dorn o Kat Cressida, hasta Mark Hamill, como el emperador Alkari.

> **"Wargaming sabe que tiene entre manos un juego que debe estar a la altura de su leyenda"**





Investigar y desarrollar será una de las claves. Tendremos hasta 74 avances tecnológicos diferentes que desarrollar, para convertirnos en la facción dominante.

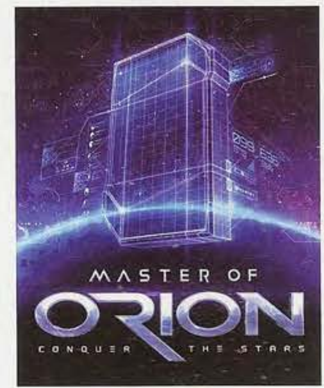


¿Cuántas galaxias serás capaz de conquistar? El nuevo «Master of Orion» incluirás galaxias con hasta 100 sistemas solares diferentes. ¡Mucha tela!

CONQUER THE STARS

EDICIÓN DE COLECCIONISTA

Desde el mismo momento de su anuncio, Wargaming.net quiso hacer con «Master of Orion» algo especial para los fans de la saga. La Edición de Coleccionista del juego era la vía ideal para ofrecer una visión completa de la legendaria serie de estrategia. Además del nuevo juego y de diversos extras en contenidos para el mismo, incluirá los tres juegos clásicos de la saga -que hemos revisado antes-, así como un modo especial de juego en el que podremos manejar nuestras unidades con un aspecto retro, rindiendo homenaje a la saga.











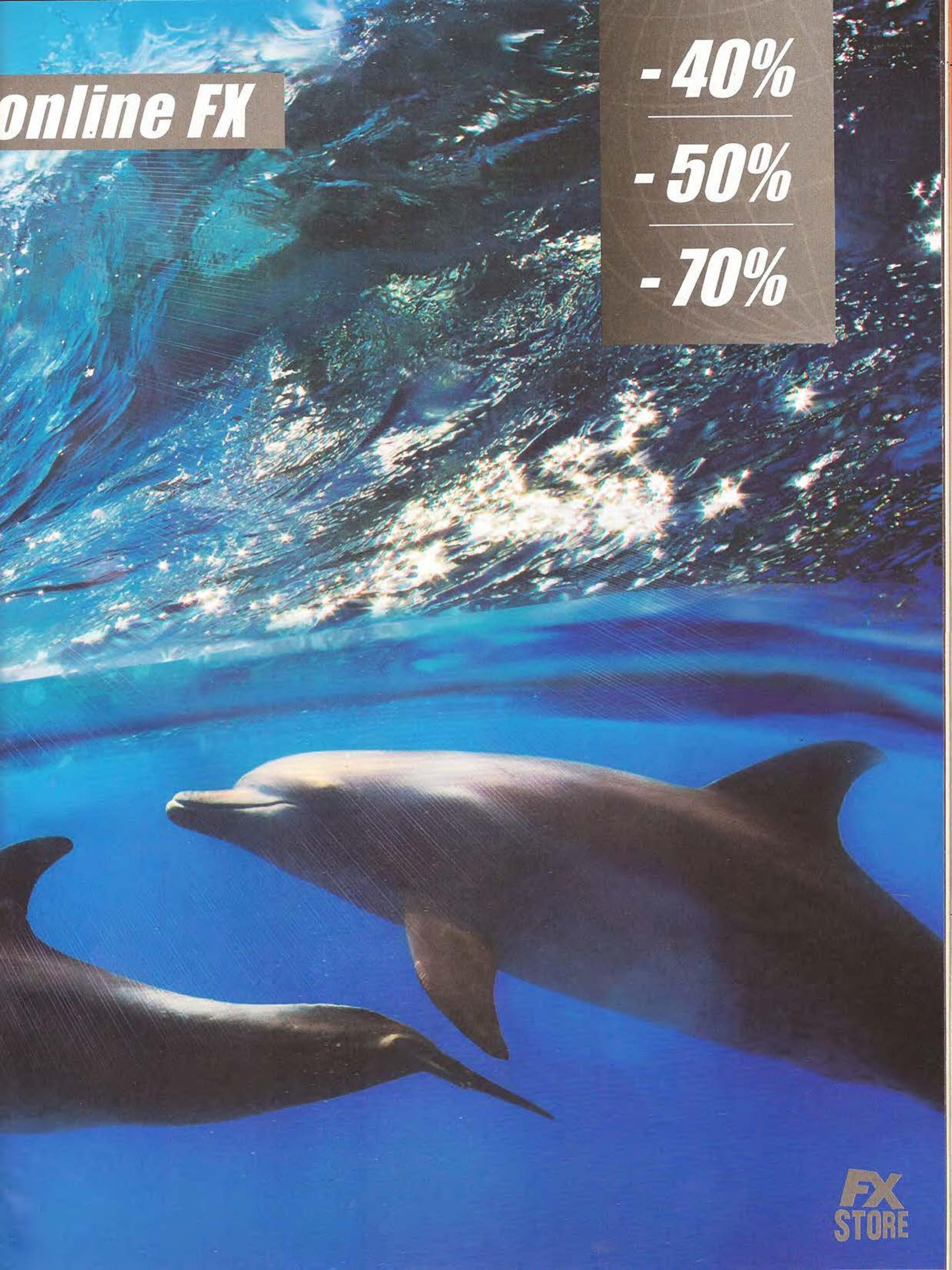




El juego incluirá las 10 razas originales. Fijándose en el primer «Master of Orion», NGD ha tomado como referencia las 10 facciones clásicas.

¿Qué estilo usarás para ganar? Los distintos tipos de victoria incluirán la conquista, la tecnología, la diplomacia y otros, para ajustarse a todos los gustos.


OFERTAS de VERANO en la Tienda
Nuestros videojuegos más vendidos
Hasta el 70% de descuento
juegos.fxinteractive.com
/juegosFX
@juegosFX



online FX
-40%
-50%
-70%
FX
STORE

LOS 10 MEJORES JUEGOS DEL



¡Prepara tu PC para la nueva temporada!

Las sorpresas no han sido lo fuerte de esta edición del E3, pero no se puede negar la calidad de los juegos que se han podido ver y probar en la feria de L.A. Y, además, hemos visto cómo las compañías empiezan a apostar fuerte por la R.V.

Es algo habitual. En los últimos años las compañías no aguantan hasta el comienzo de la feria y suelen anunciar sus novedades unas semanas antes. Algunos aguantan hasta las conferencias, y es aquí donde sí nos hemos llevado alguna alegría inesperada, como con el anuncio de «Quake Champions» o la confirmación del regreso de «Prey». Pero el nivel de las novedades que se han visto este año en el E3 ha sifo sobresaliente. Te hemos preparado una selección de los diez títulos más destacados, otros a los que no hay que perder de vista y, sí, también hemos tenido ausencias notables. EA, alucinantemente, no ha mostrado nada –¡nada!– de «Mass Effect Andromeda»; seguimos sin saber de «Cyberpunk 2077» y seguimos esperando para que Ubisoft se decida a enseñar algo del nuevo «Assassin's-Creed». Pero otra clave de este E3 ha sido ver cómo las compañías, aunque sea tímidamente, empiezan a apostar por lanzamientos importantes en R.V. para 2017, como «Fallout 4», «Resident Evil 7» y más, que te hemos destacado. ¿Realmente van a por todas? Eso ya lo veremos. Ahora, a disfrutar del E3.



BATTLEFIELD 1

Estudio / compañía: DICE / Electronic Arts **Distribuidor:** Electronic Arts **Lanzamiento:** 21 de octubre de 2016

El impresionante aspecto visual de «Battlefield 1» es sólo la invitación que DICE nos hace a descubrir una nueva perspectiva de la acción bélica, recreando –que no simulando, evidentemente– la Primera Guerra Mundial. Uno de los conflictos más atroces que ha vivido la humanidad –y más desconocidos en los videojuegos– sirve al estudio sueco para poner a prueba la última versión de su motor Frostbite, mostrando espectaculares combates en trincheras, biplanos, carros de combate, a caballo, atacando dirigibles y mucho más, desde la piel de varios personajes que nos llevarán por todo el mundo, viviendo la guerra en el frente y en misiones prácticamente suicidas.

El apartado mutijugador de «Battlefield 1» también se verá renovado con distntos modos, en los que podremos participar en batallas de 64 jugadores.



La guerra en las trincheras, las armas químicas, los carros, los dirigibles... La esencia de la Primera Guerra Mundial se recrea en «Battlefield 1», en lo que DICE intenta que sea un reinicio de la saga, volviendo a la ambientación histórica.







CALL OF DUTY INFINITE WARFARE

Estudio / compañía: Infinity Ward / Activision **Distribuidor:** Activision Blizzard **Lanzamiento:** 4 de Noviembre de 2016

Mientras que «Battlefield» vuelve a mirar hacia la Historia, su más directo rival, «Call of Duty», continúa apostando por la ambientación futurista, ahora llevada al extremo en «Infinite Warfare». Lo que Activisión mostró del juego en el E3 nos dejó un estupendo sabor de boca por lo espectacular de su puesta en escena. Los ataques en caza fuera de la atmósfera, las batallas en gravedad cero y el asalto a naves espaciales, llevando la guerra total fuera del planeta al sistema solar, hace de «Infinite Warfare» el más radical juego de toda la saga. Además, el multijugador quiere convertirse en una experiencia memorable con el uso de movimientos encadenados y, de nuevo, volverán los zombis para completar el pack de tres juegos en uno al que ya nos tiene acostumbrados «Call of Duty». No pinta mal, no.



¡La guerra salta al espacio! La nueva entrega de «Call of Duty» seguirá apostando por ka ambientación futurista, ahora llevada al extremo.





DLCS



DOOM
Bethesda confirmó en la conferencia de prensa que los DLC de «Doom» están en camino y, en principio, serán todos gratuitos. De momentos, veremos nuevos mapas y modos mutijugador, con la incorporación de un nuevo demonio para transformarnos, el Harvester.
doom.com/es-es/



FALLOUT 4
Los diversos DLC para «Fallout 4», alguno ya disponible, como Contraptios, están orientados, sobre todo, al crafting. Los otros dos DLC anunciados que veremos llegar dentro de poco serán Nuka World y Vault Tec. ¿Preparado para seguir disfrutando del apocalipsis?
www.fallout4.com



THE DIVISION
Subsuelo y Supervivencia son los dos DLC que se confirmaron en el E3 y estarán disponibles próximamente. El primero nos lleva a los túneles del metro con misiones generadas alatoriamente, y Supervivencia nos obligará a aguantar las inclemencias del tiempo en el exterior. *tomclancy-thedivision.ubi.com/game/es-ES/home/*

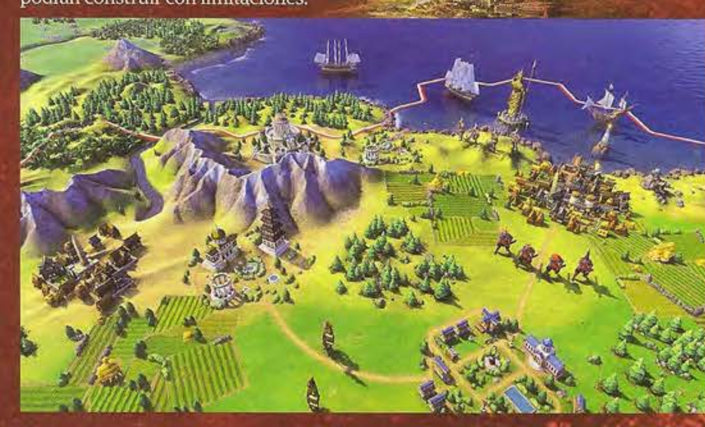
CIVILIZATION VI

Estudio / compañía: Firaxis / 2K Games
Distribuidor: Take Two
Lanzamiento: 21 de Octubre de 2016

Innovar en una de las sgas más legendarias de la estrategia en PC no es fácil. Pero Sid Meier y Firaxios quieren renovar «Civilization» en su nueva entrega con cambios clave y radicales. Las ciudades se convertirán en las absolutas protagonistas con la decisión de no limitar a una casilla del mapa su localización, y expandir a las adyacentes la posibilidad de construir ciertas estructuras, dependiendo del tipo de orografía que exista. Montañas, desiertos, etc. limitarán la construcción de estructuras y su posible ampliación. Las maravillas no se acumularán, sin más, mientras las hagamos más rápidas que un rival. No, ahora las exigencias para llevar a cabo cierta expansión serán mucho mayores que antes. «Civilization VI», además, renovará su estética totalmente, con un aspecto más "cartoon".



Las ciudades son protagonistas. Ahora se expandirán más allá de una casilla y ciertos elementos sólo se podrán construir con limitaciones.



DISHONORED 2

Estudio / compañía: Arkane Studios / Bethesda
Distribuidor: Por confirmar
Lanzamiento: 11 de Noviembre de 2016

Dos protagonistas y un nuevo escenario nos aguardan en la continuación de «Dishonored», en la que jugaremos como Corvo o Emily.



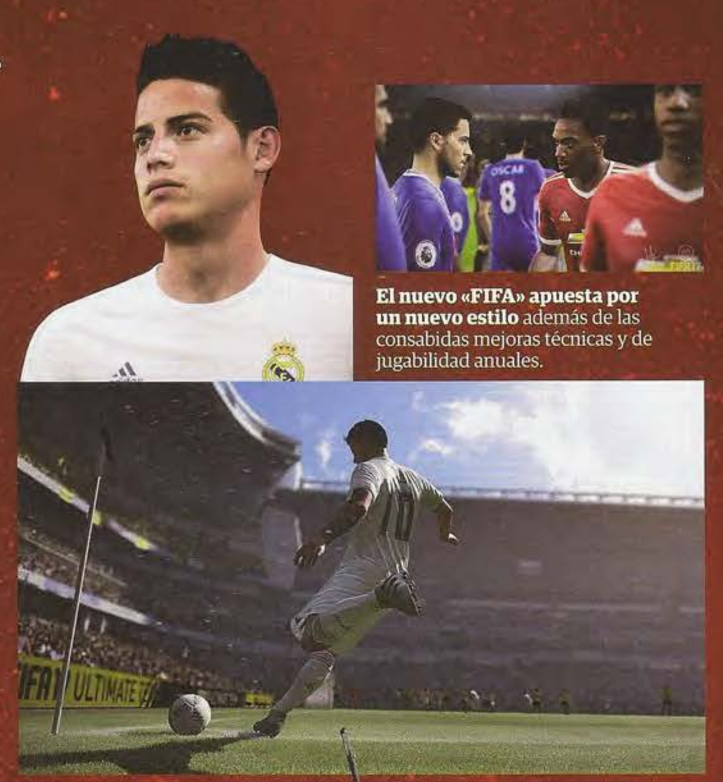
El sensacional espectáculo de libertad de acción que «Dishonored» nos brindó hace unos años volverá, multiplicado, con una continuación que nos llevará 15 años después a volver a enfrentarnos a un usurpador al trono, en este caso ocupado por Emily, hija de Corvo y coprotagonista ahora de la historia. Cada uno de los dos personajes tendrá poderes sobrenaturales personalizados y armas específicas que podremos mejorar, como en el juego original. Convertirnos en sombra o poder movernos entre dos líneas temporales de un mismo escenario, gracias a un artefacto especial, serán sólo algunas de las más radicales propuestas de innovación de «Dishonored 2». La ciudad costera de Karnaca será ahora el escenario de la acción, en la que podremos jugar como queramos, sin límites.



FIFA 17

- **Estudio / compañía:** EA Sports / EA
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Lanzamiento:** 29 de Septiembre de 2016

Cambiar de motor, pasando a Frostbite, no es la mayor innovación de «FIFA 17». Ni siquieras las consabidas mejoras de jugabilidad, ajustes de diseño, etc. No, donde «FIFA 17» realmente da un giro radical es en dejar a un lado el concepto de juego de fútbol para convertirse en un juego de futbolista. La diferencia estriba en que por primera vez en más de 20 años de historia, «FIFA» incorporará un modo historia –the Journey– en el que nos meteremos en la piel de Alex Hunter, promesa de la Premier League, incorporando, a su vez, personajes clave como entrenadores reales –Mourinho, entre otros, que fue la estrella de la presentación del juego en la conferencia londinense del E3–. Esperemos, eso sí, que sea algo más entretenido que el modo historia que «NBA 2K» metió en su última entrega.



El nuevo «FIFA» apuesta por un nuevo estilo además de las consabidas mejoras técnicas y de jugabilidad anuales.

MAFIA III

- **Estudio / compañía:** Hangar 13 / 2K Games
- **Distribuidor:** Take Two
- **Lanzamiento:** 7 de Octubre de 2016

Volver a casa tras la guerra es todo un trauma. A veces, no queda más remedio para sobrevivir que lanzarse a la vida criminal. Pero, oye, mientras el resultado sea tan alucinante como lo que 2K ha mostrado en el E3 de «Mafia III», nosotros encantados de que el pobre protagonista se vea abocado a convertirse en mafioso.

La vida de Lincoln Clay, la ciudad de New Bordeaux –remedo de Nueva Orleans–, finales de los años 60 con Vietnam como telón de fondo y la guerra entre las mafias negra e italiana, son las claves con las que viviremos el el ascenso en el escalafón criminal del protagonista. Viviremos una aventura llena de tensión, emociones, tiroteos, persecuciones en coche, jazz y diversión a raudales. Hangar 13 intenta renovar la fórmula de la saga, con una acción impresionante.



La vida criminal de Lincoln Clay se verá beneficiada por su entrenamiento militar, y podremos jugar con el estilo que más nos guste.

JUEGOS RV



DOOM

No está claro que «Doom» se vaya a convertir en un juego RV, pero sí hubo una demo en el E3 en la que explorar escenarios del juego con HTC. *doom.com/es-es/*



EAGLE FLIGHT

Más que un juego, una experiencia RV en la que convertidos en águila podremos recorrer un París abandonado. *www.ubisoft.com/es-ES/game/eagle-flight/*



FALLOUT 4

La adaptación de «Fallout 4» a RV sí está confirmada y saldrá en algún momento de 2017, para HTC, que es la plataforma por la que apuesta Bethesda.. *www.fallout4.com*



RESIDENT EVIL 7

El regreso de la saga más legendaria de Survival Horror llegará también en formato RV, para experimentar el terror a tope. *www.capcom.co.jp/residentevil7/es/index.html*

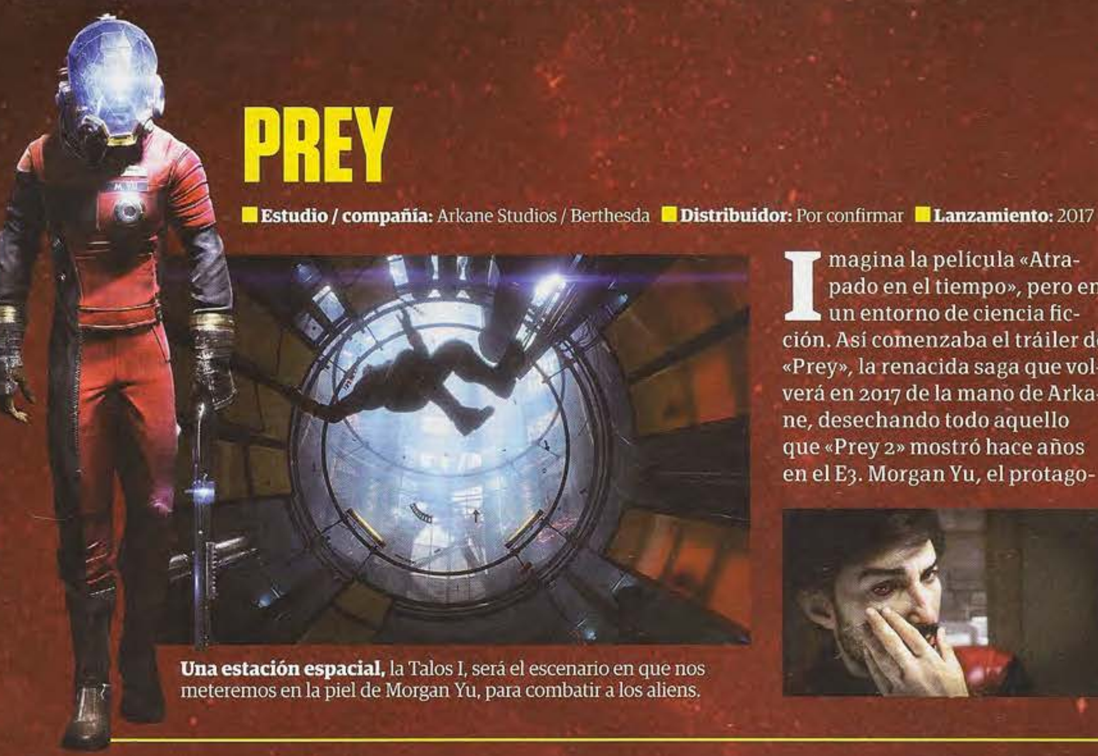


STAR TREK BRIDGE CREW

Si eres fan de Star Trek, estar en el punte de mando del Enterprise será un sueño a punto de hacerse realidad... en RV. *www.ubisoft.com/es-ES/game/star-trek-bridge-crew/*

PREY

Estudio / compañía: Arkane Studios / Berthesda **Distribuidor:** Por confirmar **Lanzamiento:** 2017



Una estación espacial, la Talos I, será el escenario en que nos meteremos en la piel de Morgan Yu, para combatir a los aliens.

Imagina la película «Atrapado en el tiempo», pero en un entorno de ciencia ficción. Así comenzaba el tráiler de «Prey», la renacida saga que volverá en 2017 de la mano de Arkane, desechando todo aquello que «Prey 2» mostró hace años en el E3. Morgan Yu, el protagonista, despierta tras estar sujeto a experimentos para alterar la fisiología humana, descubriendo que la estación espacial en que está, la Talos I, ha sido invadida por fuerzas alienígenas hostiles. Sobrevivir y descubrir la verdad sobre los experimentos, la invasión y la propia Talos I serán nuestros objetivos, en un juego de acción que se mostrará, en su jugabilidad real, por primera vez en la QuakeCon 2016. Pero si la gente de Arkane asegura que nos vamos a quedar sorprendidos con ello, estamos seguros de que así será.



RESIDENT EVIL 7

Estudio / compañía: Capcom **Distribuidor:** Koch Media **Lanzamiento:** Enero de 2017

La renovación de sagas míticas parece haberse convertido en un mantra en esta edición del E3. Capcom nos ha dejado el anuncio oficial –y las primeras imágenes– de «Resident Evil 7» dando un giro en su diseño de ación de lo más inesperado, pasando a la acción en primera persona, con un nuevo motor gráfico y con la RV en el horizonte –de momento, sólo confirmada para PS4– como principales bazas de renovación. La ambientación, en una plantación de la América profunda del sur, nos llevará a un escenario de pesadilla y una nueva forma de vivir el terror. El primer tráiler que se ha podido ver del juego te deja con los pelos de punta y promete muchas pesadillas para el futuro. El estreno de 2017 va a ser pasando mucho miedo. ¿Podremos sobrevivir a «Resident Evil 7»?





La saga «Resident Evil» se pasa a la perspectiva en primera persona. El terror promete ser ahora más impactante que nunca. ¿Listo para sobrevivir?

Y ADEMÁS...



FOR HONOR

De momento, «For Honor» sigue sin fecha oficial, pero lo que se ha mostrado de jugabilidad en el E3 ha sido espectacular, con impresionantes batallas entre las tres facciones.
www.ubisoft.com/es-ES/game/for-honor/



GROW UP

El genial BUD regresará este mes de agosto con «Grow Up», que ahora nos llevará al espacio, donde deberemos reparar nuestra nave, recuperando sus piezas en un planeta alienígena.
www.ubisoft.com/es-ES/game/grow-up/



GWENT: THE WITCHER CARD GAME

No, CD Projekt RED sigue manteniendo en secreto «Cyberpunk 2077», pero para no dejarnos sin novedades han anunciado el lanzamiento de «Gwent» como juego independiente.
playgwent.com



HALO WARS 2

A Microsoft hay que reconocerle la extravagante política de desarrollo que está llevando a cabo con los juegos para PC, anunciando el regreso de «Halo Wars 2», tras el fracaso de su antecesor.
www.xbox.com/es-ES/games/halo-wars-2



TITANFALL 2

Estudio / compañía: Respawn Entertainment / EA **Distribuidor:** Electronic Arts **Lanzamiento:** 28 de Octubre de 2016



Los Titanes volverán en octubre. Y lo harán con más espectáculo bélico y una inédita y flamante campaña para un jugador. Justo lo que le faltaba a «Titanfall».

La apuesta por la acción bélica mutijugador de ciencia ficción que Respawn hizo con «Titanfall» les salió de maravilla y nos trajo algunas de las más sensacionales innovaciones en el género que se habían visto en años. Las carreras por las paredes, el uso del Titán y la posibilidad de dejarlo a su aire en ciertos momentos... Pero con todo lo bueno que era, muchos echaban de menos una campaña individual en el juego. Pues asunto arreglado en «Titanfall 2», que la incluirá para que ya nadie pueda tener la excusa de no probarlo por esa razón. Seremos un fusilero miliciano atrapado tras las líneas enemigas, que se encuentra con un veterano Titán clase Vanguard, debiendo trabajar juntos para sobrevivir. En el multijugador habrá nuevos titanes (seis) y más habilidades de piloto.



WATCH DOGS 2

Estudio / compañía: Ubisoft **Distribuidor:** Ubisoft **Lanzamiento:** 15 de Noviembre de 2016

Los peligros de la tecnología punta es algo que alimenta los temores de la sociedad del s. XXI. «Watch Dogs 2» abunda en esa premisa para llevarnos a una San Francisco controlada por la tecnología e hiperconectada por el ctOS2, que se convierte en el objetivo de los hackers del grupo Dedsec y de Marcus Holloway, el protagonista del nuevo juego de Ubisoft. Siguiendo las líneas maestras de «Watch Dogs», pero mejorando en interacción y profundidad de las opciones de hackeo de la seguridad de S.F., tendremos que conseguir las pruebas para demostrar al mundo los peligros del ctOS2, que controla todo y está en manos de corporaciones y estamentos corruptos, manipulando a los ciudadanos sin que se den cuenta.





San Francisco nos espera en «Watch Dogs 2». El universo de Silicon Valley rodea la trama del nuevo juego de Ubisoft, que tendrá al grupo de hackers Dedsec como protagonistas.



QUAKE CHAMPIONS

Una de las grandes sorpresas de la feria ha llegado con el anuncio -sólo anuncio, sin mostrar nada del juego- del regreso de «Quake» en el nuevo proyecto de Id, dedicado a la acción multijugador.
quake.bethesda.net/es



SOUTH PARK THE FRACTURED BUT WHOLE

La navidades van a ser de lo más moviditas con las aventuras de los chicos de South Park en «The Fractured but Whole», que llega el 6 de diciembre.
www.ubisoft.com/es-ES/game/south-park-fractured-but-whole/



TOM CLANCYS GHOST RECON WILDLANDS

Acción táctica cooperativa para el mundo abierto más grande, según Ubisoft, que hayan creado jamás para un juego. Nos llevará a Bolivia, a luchar contra los capos de la droga.
ghost-recon.ubisoft.com/wildlands/es-ES/



VAMPYR

¿Qué es ser vampiro? Es la pregunta que Dontnod nos hace para 2017. Seremos un doctor, veterano de la Gran Guerra, en el Londres de 1918, decidiendo sobre la vida y muerte de sus víctimas.
www.vampyr-game.com

ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

¡Que vienen los tanques! El estudio alicantino Mighty Toast lanza los blindados en una trepidante guerra relámpago de acción arcade y desafíos tácticos en forma de puzles, con una vertiente al juego competitivo local con batallas intensas y no pocos piques.

PIXELMANÍA

DEAD STAR



¡Ay, qué tiempos con las navecitas! ¿Qué veterano no echó algunas horas con los *shoot'em up* 2D? ¡Juegazos como «Dead Star» mantiene muy vivo y actual este género! Cuesta 19,99€.
■ *fightinggames.mobi*

EPISTORY



¿Tienes imaginación? ¿Se te da bien escribir? ¡Tú eres un novelista en ciernes! En «Epistory» vivirás una aventura en busca de inspiración. Solo requiere el teclado y cuesta 14,99 €.
■ *magory.net/*

NEON DRIVE



Si hay algo que requiere la velocidad es fluidez. Y eso no es un problema para este vertiginoso juego de ambientación retro-futurista que te acelerará el corazón. Su precio, 9,99€.
■ *neondrivegame.com*

TORGAR'S QUEST



¿Cuanto hace que no exploras unas mazmorras? En «Torgar's Quest» podrás ponerte a la sombra este verano con una épica aventua de rol retro. Su precio es de 5,99 €.
■ *www.torgarsquest.com*

TANKR

¡Acción blindada y puzles!

■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** Castellano ■ **Estudio:** Mighty Toast ■ **Disponible:** Steam / Web
■ **Precio:** 11,99€ ■ **Web:** *mightytoast.net/tankr/* **INTERÉS:** ■■■■■■■■□□

Una de las experiencias más gratas de las modalidades multijugador es la de compartir partida un mismo espacio y ver cara a cara a tus oponentes y amigos. Algo que en consolas es más habitual. Precisamente «Tankr» está enfocado a este tipo de enfrentamientos, 4 vs IA o 2 vs 2, (red local o P2P). Si bien, también es posible jugar solo en una extensa campaña de más de 100 niveles.

Al ataque con amigos

Existen cinco tipos de entornos distintos construidos con obstáculos y elementos destructibles. Y, por si todo esto fuera poco, «Tankr» incluye un editor de mapas. Así, con una jugabilidad arcade ágil y sencilla, las partidas de «Tankr» resultan trepidantes, muy adictivas, y suelen derivar en disputas llenas de emoción. El juego se muestra con un estilo visual retro caricaturesco lleno de encanto. ¿Recomendable? ¡Totalmente!



Como juego de disparo «Tankr» contempla ciertos elementos tácticos en su acción arcade. Los escenarios pueden cambiar y hay obstáculos destructibles.





EN CAMPAÑA

FABLE FORTUNE



Nos hemos quedado sin «Fable Legends» -hasta nueva noticia- pero un nuevo «Fable» se perfila en el horizonte. Esta vez, el proyecto está a cargo del estudio Flaming Fowl y se basa en el juego de cartas de idéntico título que inspiró la saga «Fable». El arranque de su campaña de financiación colectiva no ha ido mal... Pero aún queda para los 250.000$ necesarios.
■ *www.kickstarter.com/projects/*

MOONLIGHTER



Hace unas semanas, el estudio español Digital Sun -afincado en Valencia- puso en marcha en Kickstarter una campaña de financiación colectiva para «Moonlighter», un juego de acción y rol de estilo clásico, basado en una perspectiva cenital y en 2D. La cosa tiene buena pinta y el proyecto ya ha superado los fondos necesarios. ¡Enhorabuena!
■ *www.kickstarter.com/projects/digitalsun/moonlighter*

Es difícil prestar atención a todas las novedades del panorma independiente que merecen interés durante estos días en los que la feria de Los Ángeles lo eclipsa todo. Aun así, creemos que los juegos que seleccionamos este mes pueden cautivarte durante muchas horas de juego así que no dejes de echarles un vistazo. También aquí destacamos algunos desarrollos muy prometedores en Work in Progress cuyos avances puedes seguir a través de la Red.

En el ámbito del contenido digital adicional, en cambio, este mes asistimos al estreno de dos expansiones soberbias. En Sigue Jugando, verás nuestras impresiones sobre el adiós a «The Witcher» y, en Free-to-Play / MMO, el nuevo capítulo de «The Elder Scrolls Online». ¡No te lo pierdas!

ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA ZONA MICROMANÍA

El acceso anticipado no deja de ser un acto de fe. Una llamada al apoyo de un proyecto del que no tenemos garantías, sí. Pero cuando se nos presenta una iniciativa tan prometedora y ambiciosa como «Fragmented» no parece descabellado darle una oportunidad.

FRAGMENTED

Supervivencia futurista

Género: Acción / Rol **Idioma:** Castellano **Estudio:** Above and Beyond Technologies **Disponible:** Abril 2016 (Acceso Anticipado)
Precio: 19,99 € **Web:** *www.fragmentedgame.com* **INTERÉS:**

Entre los desarrollos independientes más ambiciosos la temática de la supervivencia es, sin duda, la que ha cobrado más fuerza en el último año. «Fragmented» viene a sumarse a la misma, con una producción por todo lo alto que se basa en la tecnología Unreal y, además, tiene entre sus objetivos el doblaje de las voces al español, lo que resulta tan interesante como inusual. Tampoco tiene mala pinta el planteamiento con el que parte el juego.

Oculto en la memoria

En «Fragmented» asumes el papel de un clon que despierta en un mundo alienígena hostil, sin armas ni recursos. No obstante, por tu condición de clon, hay conocimientos ocultos en tu memoria residual que puedes llegar a descubrir en forma de habilidades clave. Mientras tanto, te verás obligado a pelear, cazar localizar recursos y apañarte con lo que encuentres.

A medida que avances, podrás construir armas imponentes, robots, pilotar vehículos y hasta domesticar la fauna salvaje. Dada la amplitud de su mundo abierto las posibilidades son inmensas y el juego contempla modalidades cooperativas y JvsJ. Por lo menos, hay que seguir le pista.

La idea de encarnar un clon cuyas habilidades están ocultas en su memoria es sugerente y justifica poder dar saltos de avance enorme en el desarrollo del personaje.



El mundo abierto de «Fragmented» está plagado de amenazas y presenta desafíos de muy distinto nivel. Resulta acertada la posibilidad de poder contar con aliados.

DEMOS

8 BIT ARMIES



Si buscas un reto de estrategia en tiempo real, alístate en el ejército retro de «8 Bits Armies». Lo harás con rango de general en la demo.
www.8bitarmies.com

GROOVY



¿Un maratón con la bolita? Los amantes de los puzles de física estarán encantados de dejarse seducir por «Groovy» en su espléndida demo.
stormgs.com/groovy/

DEAD EFFECT 2



La acción de «Dead Effect» vuelve a la carga con una nueva entrega que, vuelve a tener el modo cooperativo como atractivo principal. ¡Pruébalo!
deadeffect2.com

DIARIO DE DESARROLLO

DEADLIGHT - DIRECTOR'S CUT



La colaboración de Tequila Works y Abstraction Games, nos trae esta edición ampliada de «Deadlight» que introduce un nuevo Modo Supervivencia. ¡Míralo!
Canal Youtube: *Deepsilver*

MAFIA III



Esperamos «Mafia III» para después del verano. Mientras tanto, puedes conocer el entorno de New Bordeaux y muchos detalles en los vídeos de su canal.
Canal Youtube: *Mafia Game*

ELEX



Los chicos de Piranha Games, creadores de «Risen» y «Gothic», muestran ya un avance de su actual proyecto de rol, «Elex», en su web.
elexgame.com

THE TECHNOMANCER



El estudio de Spiders lanza estos días el prometedor «The Technomancer» y, a través de su web, puedes conocer los últimos detalles de este desarrollo.
www.thetechnomancer-game.com

La Senda de Geralt de Rivia en los videojuegos llega a su fin. Una saga que ha dado todo lo que prometía y mucho más. Tras el brillante DLC «Hearts of Stone», esta última expansión, «Blood and Wine», cierra la saga con un homenaje a sí misma y a la obra literaria. ¡*Va faill* Geralt!

THE WITCHER 3: BLOOD AND WINE

¡Quest final para el Brujo antes de su merecido descanso!

Género: Rol / Acción **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces) **Estudio:** CD Projekt RED **Disponible:** GoG, Namco Bandai y Steam **Precio:** 19,99 €
Web: *thewitcher.com/en/witcher3#* **INTERÉS:**

Seguro que son muy pocos los seguidores de la saga «The Witcher» que dudan en si adquirir esta expansión. Tal vez, algunos, eso sí, lo dejen para más adelante. Nuestro consejo es que no lo hagas. Lánzate a «Blood and Wine» en cuanto puedas para prevenir que te destripen algunas de las no pocas sopresas, giños e historias que encierra la expansión. Sería el colmo que nosotros mismos lo hiciéramos así que baste decir que por su extensión, calidad y jugablidad ampliada es un capítulo final que ningún seguidor puede perderse.







Los lectores de la obra de A. Sapkowski, y los jugadores del primer «The Witcher» encontrarán en «Blood and Wine» a viejos conocidos... ¡Y nuevos retos!

JUST CAUSE 3 MECH LAND ASSAULT

¡Los mecas ponen la isla patas arriba!

Género: Acción **Idioma:** Castellano **Estudio:** Avalanche Studios
Lanzamiento: Ya disponible **Precio:** 11,99 € (por separado) **Web:** *justcause.com*
INTERÉS:

Dentro del pase "Tierra, Mar y Aire", aquí nos llega el segundo DLC de «Just Cause 3» que lleva a nuestro héroe, Rico Rodríguez a la isla de Lacrima, sede de la base enemiga eDen. Allí se encuentra con que está defendida por enormes mecas, nuevas armas y una aventura... ¡Qué destrozo y que peligro, Rico en un Meca!



FALLOUT 4: FAR HARBOR

Misterio en la isla más radioactiva

Género: Rol **Idioma:** Castellano **Estudio:** Bethesda Softworks
Lanzamiento: Ya disponible **Precio:** 24,99 € **Web:** *www.fallout4.com*
INTERÉS:

No es que hayamos tenido que esperar mucho para este tercer DLC de «Fallout 4», pero, ¡qué ganas teníamos de echarle el guante! Nos lleva a la isla de Far Harbor altamente contaminada en un nuevo caso de la agencia Valentine que nos pone tras la pista de una joven desaparecida y la colonia oculta de Synths.



MODS

FALLOUT 4 PORTAL DE MODS



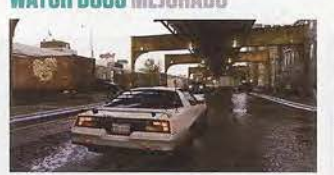
La comunidad de entusiastas de «Fallout 4» han demostrado ser de lo más fructíferos en la creación de mods. Su portal es de vistita obligada.
community.bethesda.net/community/fallout/

WITCHER 3 1.21 MODO DIOS



En «Blood and Wine» hay enemigos duros de verdad. El mod de Aquileon habilita el "Debug Console Command" te permitirá acceder a los trucos.
www.nexusmods.com/witcher3/mods/1555/?

WATCH DOGS MEJORADO



Un conjunto de ajustes reunidos en varios mods, obra del modder Danvsw, consiguen dar al juego de Ubisoft un aspecto fotorealista.
forums.guru3d.com/showthread.php?p=5267970

DARK SOULS 3 EN PRIMERA PERSONA



En «Dark Souls III» nos enfrentamos a adversarios temibles pero en primera persona imponen aún más. Bájate este mod de Zulliethewitch para probarlo.
www.nexusmods.com/darksouls3/mods/20/?

El universo online de «The Elder Scrolls» se actualiza con un parche que pone al día un buen puñado de detalles y prepara el terreno para la nueva ampliación de contenido que recupera uno de los gremios legendarios del universo de la saga.

THE ELDER SCROLLS ONLINE
TAMRIEL UNLIMITED - DARK BROTHERHOOD
Camino a la Costa de Oro

Género: Rol **Idioma:** Inglés **Estudio:** Bethesda Softworks **Lanzamiento:** Ya disponible **Precio:** Actualización gratuita (Juego 54,95 €)
Web: *www.ElderScrollsOnline.com* **INTERÉS:**

Todos los habitantes de Tamriel están convocados para ingresar en la Hermandad Oscura y poner rumbo al extremo occidental del imperio, hacia la Costa de Oro, un territorio que no visitábamos desde la entrega «Oblivion». Allí nos esperan nuevas oportunidades para prosperar, misterios, aventura y muerte... Gajes de pertenecer al más infame gremio de forajidos y asesinos de la saga.

Casi ilimitado

Aparte de las características modificadas y las nuevas funciones que trae el parche, el nuevo contenido jugable para «The Elder Scrolls Online» augura momentos épicos y muchas, muchas horas más de juego. Jugadores de cualquier nivel viajar hasta la Costa de Oro y explorar la urbe portuaria de Anvil o la antigua ciudad estado de Kvatch, donde tienen su origen los acontecimientos que se narran en «TES IV: Oblivion».

Las tramas principales de la nueva actualización de contenido vienen acompañadas de numerosos retos secundarios, con contratos y el Sacramento Negro. Además, nuevos jefes finales y lugares que conquistar pondrán a prueba las habilidades adquiridas en el nuevo arbol de progreso. La Hermandad Oscura es una ampliación idónea para los amantes de Tamriel.







NUEVOS MUNDOS

HERO BATTLE



Un mundo online con acción vertiginosa y control directo... De tal cosa se hablaba mucho hace unos años pero pocos juegos lo llevaban a cabo. «Hero Battle», que acaba de llegarnos, sí lo hace, con batallas espectaculares de 1vs1 u 8vs8 y poderosas armas futuristas. El precio de este MMO de acción es de 9,99 €.

Steam: *store.steampowered.com/app/463000/*

FORGE OF GODS (RPG)



Acaba de estrenarse el MMO de rol y estrategia «Forge of Gods», localizado al Castellano y con una enorme campaña de combate JvsJ y JvsE. Basado en campos de batalla representados en 2D gran detalle, el juego nos reta a crear un ejército invencible, con las almas de los soldados derrotados. Es free-to-play.

Steam: *store.steampowered.com/app/461910/*

ACTUALIZADOS

STARCRAFT II 3.3



Desde hace unas semanas, el parche 3.3 de StarCraft ha puesto al día el juego de Blizzard con un montón de mejoras: desde misiones semanales al retorno del secuenciador de genes Abathur de los Zerg.

eu.battle.net/sc2/es/

S.K.I.L.L. 2 - SUELTA EL GATO



¿Qué sería de Internet sin los vídeos de gatitos? También son monos en los juegos... Pero en «S.K.I.L.L. - Special Force 2» son un arma formidable contra los zombis.

es.skill.gameforge.com

WORLD OF WARSHIPS 0.5.6



La última actualización del juego de batallas navales de Wargaming abre el árbol tecnológico a buques premium antes exclusivos y realiza notables ajustes y mejoras de interfaz.

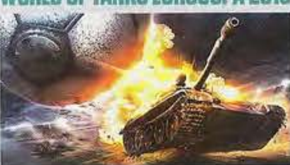
worldofwarships.eu

ELSWORLD NUEVA VILLA Y NIVEL 85

El estudio surcoreano KOG y Gameforge introducen el continente de Elysion en el juego de plataformas de anime, «Elsword»: Nivel 85, misiones, mapas y recompensas.

es.gameforge.com/games/elsword

WORLD OF TANKS EUROCOPA 2016



Con la celebración de la Eurocopa 2016, «World of Tanks» recupera de nuevo la modalidad de partidos. Tanks Football 2016 estará vigente durante un mes desde el 10 de junio.

worldoftanks.eu

Todavía faltan algunas semanas para que la mayoría pueda tomarse unas merecidas vacaciones. Antes de hacer tu presupuesto para viajes, estancias, etc. reserva algo para darte un capricho a tu regreso. Y te será más fácil afrontarlo.

DE COMPRAS

FIGURAS ARTFX DE ARKHAM KNIGHT

¿Eres fan de Batman o de su antagonista, el Caballero Arkham? Si no puedes decidirte ARTFX compone ambas figuras en un diorama o te las vende por separado por 99,90 € cada una.
visitoenpantalla.com



POKER DE MASS EFFECT

¿Apuestas que «Andromeda» va a ser el mejor «Mass Effect» o a que no? Juégatelo al póker con esta baraja de la saga y así amenizas la espera entre fans. Su precio es de 9,99 €.
vistoenpantalla.com

MODA DE OVERWATCH

¿Lo estás pasando en grande con la acción online de «Overwatch»? Si eres fan y quieres vestirte como tal, en la tienda online de J!NX encontrarás una gran variedad de prendas desde 20 €.
www.jinx.com



EL ÁNGEL CAÍDO DE GHOST RECON: WILDLANDS

No es que pensemos que seas muy proclive a la santería pagana pero a más de uno le parecera que esta lúgubre figura de El Ángel Caído de «Wildlands» queda estupendamente en su escritorio junto a dos velas negras. Échale 59,99 €.
shop.ubi.com

TOM CLANCY'S GHOST RECON: WILDLANDS

¡Exclusiva con artículos prácticos!

Disponible: Tienda online de Ubisoft **Precio:** 139,99 € **Web:** *store.ubi.com/eu/home* **INTERÉS:**

Hace un año que Ubisoft anunció el desarrollo de «Wildlands» una nueva entrega de su famosa serie de acción táctica y que supondría un reinicio de «Ghost Recon» en un entorno de mundo abierto. Esperamos que el juego salga en el presente año... Lo que Ubi ha anunciado es que llegará con cuatro ediciones distintas, una estándar y tres especiales. De estas últimas, Ubi ha detallado el contenido digital y físico que incluyen y la "Calavera Collector's Case" es la más lujosa de todas...

Aunque, quizá, lujosa no es el término más apropiado. Digamos que es la más completa. Y es que, aquí no encontrarás estatuas ni dioramas ni litografías. A cambio, lo que trae la Edición Calavera son contenidos prácticos para el juego: un mapa, una bolsa, la BSO y, sobre todo, un headset funcional réplica de el que portan los soldados del juego. Ah, bueno, y la calavera también viene. ¡Mola!





PARA TU COLECCIÓN

MAFIA III EDICIÓN COLECCIONISTA

Uno de los regresos más esperados del año es el de la genial serie «Mafia». Será después del verano y «Mafia III» llegará acompañado de una edición de coleccionista cuyo contenido ha sido detallado por 2K Games. Consta de pase de temporada, libro de arte, réplica de la chapa de soldado del protagonista, Lincoln Clay, varios portavasos, un estuche especial, dos vinilos de 180 gm con la BSO del juego y diversas ilustraciones. Su precio es de 119,95 € en PC.
mafiagame.com



LECTURAS

TRAS EL PORTAL OSCURO

Minotauro editará en España el libro oficial de la película "World of Warcraft: El Origen", escrito por Daniel Wallace. Costará unos 30 €.
planeta.es/es/ediciones-minotauro

LA GRAN HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

El autor Steven L. Kent nos brinda su visión propia de la recurrente historia de los videojuegos. Su precio es de 21,95 €.
novalibros.com/2016/05/la-gran-historia-los-videojuegos-steven-l-kent/





BAD LanD INDIE

8 DAYS

¿Eres de gatillo fácil? ¿Amante del arcade? ¡Ficha a un amigo y preparaos para el desafío retro más refrescante!



■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** Castellano ■ **Estudio:** Santa Clara Games ■ **Compañía:** Badland Indie ■ **Disponible:** PC
■ **Lanzamiento:** 22 de julio de 2016 ■ **Precio:** 12,99 € ■ **Web:** *badlandindie.com/8-days-es/* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

LA CAMPAÑA DE 8 DAYS



Santa Clara Games dio a conocer «8DAYS» a la comunidad en septiembre de 2015 dentro del entorno de la MGW y, desde entonces, el proyecto ha ido creciendo en apoyo y popularidad. Su carácter arcade, su jugabilidad directa y su encanto retro no tardaron en atraer la atención de miles de jugadores. Pocas semanas después de lanzar la propuesta en Steam, Santa Clara Games obtuvo el beneplácito de los aficionados en Greenlight, asegurando un lanzamiento digital de alcance mundial.



En un mundo convulso, cuyo orden geopolítico tiende a ser cada vez más incierto, las grandes corporaciones confiarían la defensa de sus intereses a los contratistas militares. Un panorama idóneo para que una compañía de mercenarios como G.O.D. Inc. (Gold, Oil and Diamonds) prosperase... Dos de sus mejores agentes, Mike "Ghost" Doe y Lola "Wasp" Cruz protagonizan «8DAYS». Se trata de un trepidante desafío de acción arcade 2D y con aire retro que, sin embargo, encierra una sugerente trama y un diseño de misiones con algunas pinceladas tácticas.

Diversión dual

¿Recuerdas las partidas a dobles de las recreativas? Pues esa es la experiencia que «8DAYS» evoca en su multijugador local, si bien, también ofrece partidas en modo individual. En definitiva, tiros, jefes finales, *power ups*... ¡Adictivo a más no poder!



SANTA CLARA NOS HABLA DE 8DAYS

MM: ¿Qué os impulsó a lanzaros a esta aventura indie?
SCG: Santa Clara Games surge cuando **Alex Martín** (programador y game designer) participa en la Global Game Jam de 2013 y sale de allí con un prototipo al que le ve futuro. Como llevaba tiempo con la idea de montar su propio estudio para crear videojuegos, contacta conmigo, **Iñaki Martínez** (grafista y *level designer*). Decidimos crear el estudio y convertir ese prototipo en nuestro primer título, **«HassleHeart»**, la historia de un robot que se está quedando sin batería y para sobrevivir necesita arrancar el corazón de la gente que le rodea.



Los fundadores de Santa Clara Games: Alex Martín, programador principal (izquierda) e Iñaki Martínez, diseñador (derecha).

MM: ¿Qué papel ha jugado Badland Indie en el proyecto de «8DAYS»?
SCG: Presentamos «8DAYS» en la Madrid Games Week de 2015. Badland lo vio y les gustó. Se pusieron en contacto con nosotros para asumir la función de publisher. Badland ha aportado una visión comercial y un conocimiento del sector que nos permite crecer y nos da más músculo para afrontar la jungla del mercado.

MM: Gran parte del encanto de «8DAYS» radica en que evoca los clásicos de los 80. ¿En qué juegos hallasteis inspiración?
SCG: Nuestro objetivo principal es crear juegos arcade de acción directa y divertidos. «8DAYS» es **fácil de aprender, pero difícil de dominar**. Y si además lo juegas en cooperativo local **con un amigo, es aún más divertido**. Algunas de nuestras referencias han sido «Metal Slug» o los «Metal Gear» originales de MSX.

MM: ¿Podéis hablarnos un poco de la historia y del tono «8DAYS»?
SCG: Pese a su estilo visual *pixel art* -y aunque el humor nos permite reflexionar acerca de cuest que nos afectan a todos- «8DAYS» **tiene una trama bastante seria**. No en vano el juego tiene un ESRB de calificación "Mature". En la primera misión viajamos a Oriente para desbloquear un embargo mundial de arroz que está impidiendo que las clases altas de occidente consuman sushi a diario. Y en la segunda tendrá que impedir que un grupo "ecoterrorista" convierta una central nuclear en una generadora de energía verde.

MM: ¿Qué sensaciones os gustaría provocar en los jugadores? ¿Cómo os gustaría que los aficionados percibieran vuestro juego?
SCG: Lo más importante es que los jugadores se diviertan. «8DAYS» es un arcade de pegar tiros, así **que pasarlo bien y querer seguir jugando** a pesar de morir varias veces es lo que buscamos. Además, a pesar del enfoque arcade el juego tiene una capa de historia que esperemos que enganche a los jugadores y les anime a desvelarla.

Evento: Call of Duty XP 2016 **Competiciones:** World League Championshop **Fecha:** 2 a 4 de septiembre **Más detalles:** *www.callofduty.com/xp*

LA CALL OF DUTY XP 2016 SERÁ EN SEPTIEMBRE

La Call of Duty XP tendrá lugar entre el 2 y el 4 de septiembre, y aunque no puedas asistir en persona, habrá contenido y recompensas para quienes jueguen desde casa

Activision ha anunciado la convención Call of Duty XP 2016, que tendrá lugar en Inglewood, California, entre los días 2 y 4 de septiembre. Los jugadores que asistan podrán jugar en exclusiva al multijugador tanto de «Call of Duty Infinite Warfare», la nueva entrega que se lanzará en noviembre; y de «Call of Duty Modern Warfare Remastered», la versión actualizada del clásico de Infinity Ward; y de paso, asistir a las conferencias que darán los desasrrolladores. Si os pilla lejos, que imaginamos que lo hará, no os preocupéis; habrá un montón de sesiones de streaming con los campeonatos que tengan lugar, como la final de la World League Championship; y con las demostraciones del multijugador y del modo zombie de «Infinite Warfare».

Por y para los fans

Las entradas para el evento no son precisamente baratas, pues van de 49 dólares la versión más básica hasta los 199 del pase VIP. Lo que a nosotros nos importa es que seguramente vivamos anuncios importantes y que ese mismo fin de semana habrá un súperevento en «Black Ops III» con multiplicadores de experiencia y alguna sorpresa.

La última Call of Duty XP tuvo lugar en 2011, hace 5 años, así que hay ganas de ver la que lían. Ojalá pudiéramos probar en persona esa Nuketown creada a tamaño real para jugar al paintball de la que habla la nota de prensa. *callofduty.com/xp*





SALÓN DE LA FAMA

SONICFOX - BICAMPEÓN DE MORTAL KOMBAT X



Es difícil ganar un campeonato de un juego de lucha, pero ¿dos seguidos y estar en la final de un tercero? Solo gente como Dominique Mclean, alias SonicFox, pueden hacerlo.

Junto a otros 16 luchadores, SonicFox está clasificado para las finales de la ESL Mortal Kombat X y ya ha dicho que pretende defendre su título un año más. Es un personaje muy peculiar, no hay nada más que ver cómo viste; pero sus rivales lo definen como un perfeccionista que no deja pasar una sola oportunidad de establecer un combo y que es capaz de dar la vuelta a cualquier combate en cuanto su rival comete un pequeño error. ¿Se coronará un año como campeón? *eslgaming.com/category/mortal-kombat-0*



Dominique "SonicFox" Mclean quiere hacerse con su tercer título consecutivo en la ESL

■ Liga: Por determinar ■ Juegos: «Hearthstone», «Rocket League»
■ Más detalles: http://www.valenciacf.com/bd/archivos/archivo3274.pdf

EL VALENCIA PRESENTA A SU EQUIPO OFICIAL DE ESPORTS

Es el primer club de fútbol que forma un equipo de eSports en España y el segundo en Europa. Ya tienen a Twitch como primer partner oficial.





Si te resulta raro que un equipo de fútbol tenga otro de eSports, vas a tener que ponerte más al día. El Valencia CF no es el primero en Europa en hacerlo, pues ese honor es del Schalke; pero sí es el primero en España en dar el paso. Si marcas como Telepizza o Samsung pueden tener un equipo, que un club deportivo monte uno debería parecernos casi lógico.



Ahora mismo, el Valencia cuenta con cuatro jugadores de «Hearthstone» en sus líneas: 'Nara', surcoreano también conocido por jugar a «StarCraft II»; 'TheFallen', conocido streamer y clasificado para los europeos de «Hearthstone»; 'Evangelion', también un conocido streamer; y 'Josemi', una joven promesa. El Valencia está también buscando miembos para formar un equipo de «Rocket League», así que si se os da bien, ya sabéis.
www.valenciacf.com/esports.html



LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS







SocialNAT

UNIVERSITY

LVP
Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios.
Web: *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*

ESL - SPAIN
La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios.
Web: *play.eslgaming.com/spain*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/esl_spain*

SOCIALNAT
El crecimiento de la liga española de eSports SocialNAT es meteórico. La liga ha sido recientemente adquirida por la cadena GAME.
Web: *www.socialnat.com*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/socialnat*

OGSERIES UNIVERSITY
La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos, enfrentando a 16 equipos.
Web: *www.ogseriesuniversity.com*

ÚLTIMA HORA



ACUERDO ENTRE BLIZZARD Y FACEBOOK
Blizzard y Facebook han llegado a un acuerdo para que los juegos de la primera puedan ser emitidos en nuestras cuentas de la segunda. Pobre Twitch.
www.blizzard.gamepress.com

K1CK SE HACE CON LA DIVISION DE HONOR
K1CK eSports se hizo con la División de Honor de la LVP tras ganar en la prórroga a Play2Win. X6tence y Baskonia perdieron también contra Team Alientech y overGame Telepizza.
www.LVP.1es

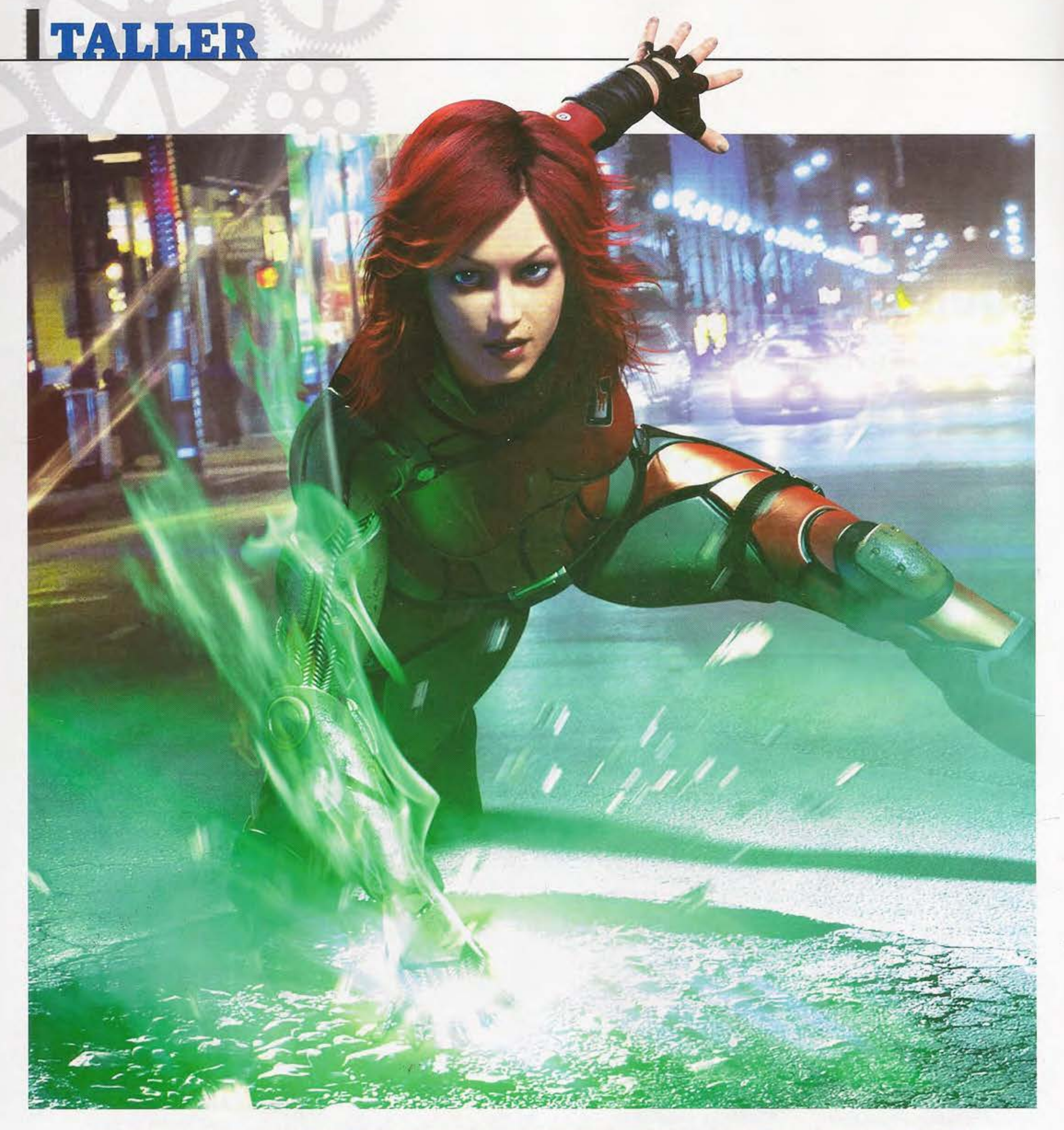


FAZE CLAN Y TURTLEBEACH
Turtle Beach ya tenía un acuerdo de patrocinio con OpTic Gaming y ahora ha sumado otro con FaZe Clan, éste centrado en su línea Elite Pro de auriculares.
www.turtlebeach.com/elite-pro-headsets



TAKIS PATROCINARÁ A IBAI LLANOS
Ibai Llanos es uno de los casters más conocidos de «League of Legends» en español y, a partir de ahora, contará con el patrocinio de Takis, una nueva marca de snacks picantes.
www.takis.es

MANIAC DEJA ENVYUS
En un movimiento que ha sorprendido a muchos, Maniac, el entrenador de Envyus, ha abandonado su puesto para volver a competir a título personal en su tierra natal, Suiza.
www.teamevyus.com



MARKETING DE PRODUCTO

EL DESARROLLO Y LOS MATERIALES DE COMUNICACIÓN

Aparte de asegurar la calidad de la producción, cualquier proyecto de envergadura debe dedicar una importancia prioritaria al *marketing* para alcanzar la madurez. Con un plan estudiado y sentido común, las posibilidades de captar inversores y, en última instancia, de alcanzar el éxito, se incrementan exponencialmente.

CARÁTULAS PARA OLVIDAR

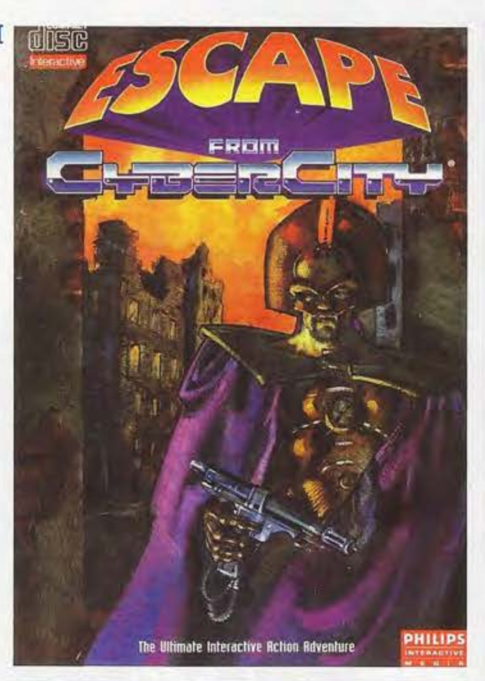
PHALANX

Probablemente la carátula más legendaria de la Historia, aunque no por el mejor motivo. No sabemos qué le estaba pasando por la cabeza al diseñador para poner a un *hipster* granjero de avanzada edad como carátula de «Phalanx». ¡Un juego de naves! Encima, el título de Kemco era más que bueno. De lo inapropiada que es la carátula, se ha convertido en una retroestrella.



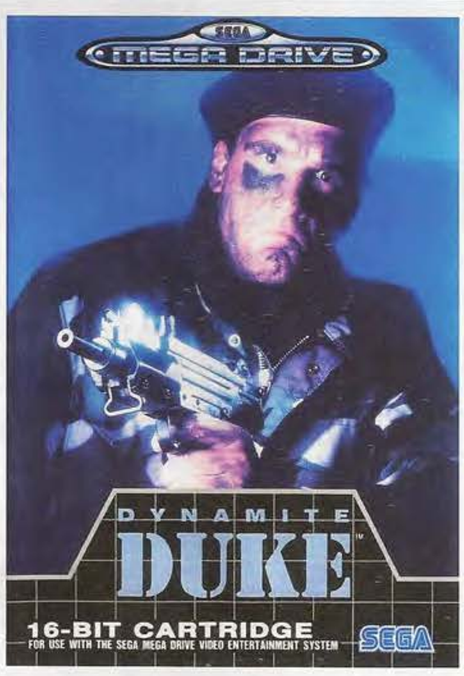
ESCAPE FROM CIBERCITY

Si CDI a nivel de juegos era un drama -en cambio una joya en cuanto a la calidad de sus títulos cinematográficos y musicales en aquella época-, había una gran excepción. «Escape From Cibercity» era un gran título, el mejor de este sistema, que estaba basado en el manga "Galaxy Express 999". Y con las mil imágenes brillantes disponibles... eligieron ésta. Vale que el *lettering* es aceptable, pero es que no hay por dónde cogerla.



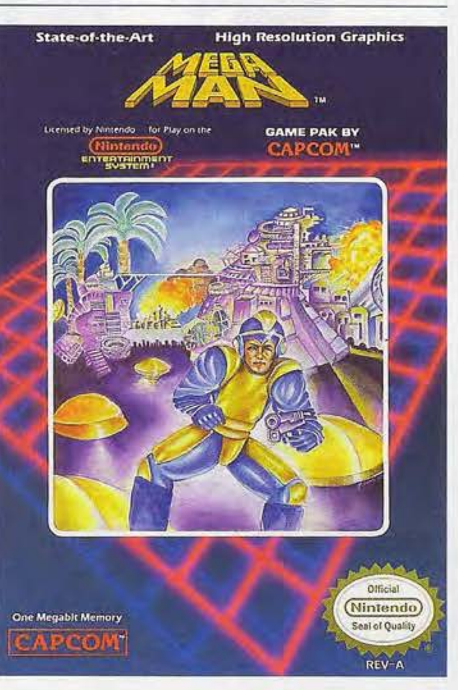
DINAMITE DUKE

Este grandioso arcade distribuido por SEGA y convertido para Master System y Mega Drive, fue de los más brillantes de la época. Un fantástico juego que incluso en Mega Drive disfruto de una adaptación brillante. Y la carátula es lo que es. Difícilmente podríamos encontrar un «Duke» menos apropiado. Se supone que es un veterano soldado que lucha contra un ejército de mutantes. Si le quitáis la pistola parece más una víctima pidiendo algo de comer que un aguerrido guerrero.



MEGAMAN

No vamos a recordar lo que la gran creación del maestro Inafune ha supuesto en nuestra infancia (lástima que las nuevas generaciones no hayan podido disfrutar aún de la magia de «MegaMan», especialmente en aquellas maravillosas entregas para Game Boy). Pues sí, ésta fue su primera carátula, en la que la leyenda del robot azul se empezó a dibujar. Afortunadamente sus evoluciones tiraron hacia el rollo cómic, en lugar de continuar esta especie de estética de "teletubbie".



Y es que, en esto de vivir -o malvivir- del videojuego se dan muchas paradojas, aunque como en todo haya excepciones. Hablando siempre desde la generalidad, si el producto es malo ya puedes hacer lo que quieras que no va a salir adelante. Pero no solo eso, el desprestigio de una pésima producción puede llevar al traste futuras creaciones y hasta estigmatizar a un estudio. Pero, por otra parte, si el producto es bueno pero no haces nada por él o lo que haces es malo, aunque el boca a boca pueda ayudar dentro de sus posibilidades, el rendimiento que obtengas va a ser siempre exiguo en comparación con su potencial real.

Material esmerado

La diferencia y la base para alcanzar objetivos parten de una

> "El material gráfico promocional debe elaborarse con el mayor cuidado y calidad"

afinada sintonía entre el desarrollo y la comunicación/*marketing*. Todo esto que entra dentro de la lógica más elemental, sigue sin embargo fallando habitualmente. Y falla desde lo básico, que son los materiales que el estudio dispone y propone para llevar a cabo el proceso inicial de venta.

Tenemos mil ejemplos de juegos mal rematados: han falla-

CARÁTULAS FANTÁSTICAS

ALIENS COLONIAL MARINES

El título que salió de la factoría Gearbox -tras el famoso escándalo del tráiler falso- cuenta con una de las mejores carátulas de la historia. Lástima que el producto estuviera plagado de *bugs*. Aún se recuerdan los vídeos de los aliens bailando como Chiquito de la Calzada.



BRINK

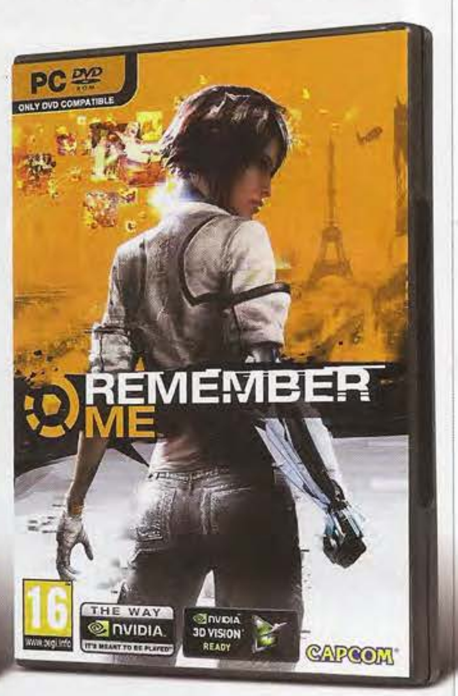
Estamos ante un claro ejemplo de una carátula y unos materiales soberbios, empleados en un juego que, sin embargo, no era especialmente brillante. Os aconsejo revisar sus tráileres, probablemente exhiben algunas de las mejores cinemáticas que se recuerdan.

REMEMBER ME

Aunque maltratado por ciertos medios, últimamente se ha revalorizado. La creación de Dontnod casi acaba con el estudio, pero su estética y la historia creada como contexto al juego le hicieron tener una repercusión mediática muy superior a la que suelen alcanzar juegos con similar impacto en metacritic.







do en su carátula, en el material gráfico promocional, en las pantallas, en los tráileres que han compartido, en las versiones previas que han hecho públicas a prensa, que no han conseguido reflejar la calidad final, en no medir los efectos de un *downgrade* a medio plazo... Si no se tiene una concepción de utilidad de lo que se crea, los materiales que se pueden difundir no van a funcionar. Muchas veces se crea un portfolio de materiales de *marketing* creados desde la perspectiva de un desarrollador para cumplir con un bajo compromiso, y no desde las necesidades de su uso. El diseñador conceptual del juego debe ser una pieza fundamental junto con el productor, a la hora de cubrir las necesidades. Un departamento de *marketing* competente ha de saber lo que se necesita conseguir, debe saber transmitírselo al departamento de diseño conceptual y ambos, junto con el productor, deben obtener los elementos ideales. Por eso obviedades como crear imágenes que encajen en las dimensiones de un banner, tener opciones de diferentes tamaños, tener imágenes preparadas para incluso copar la portada de un medio (aunque jamás lo consigas), tener un banco de imágenes adaptable a todo, que todo tenga movimiento y personalidad, que diga algo aunque se use de avatar.

> **"La sintonía entre diseño y el *marketing* favorece el acierto en los mensajes promocionales"**

Comunicación en sintonía con el diseño

Estas cosas que entran dentro de la lógica deben tener un sentido, una metodología y una razón de ser. El desarrollador no tiene que "pensar", sino ejecutar en función de una estrategia predefinida. Yendo a lo concreto, todos conocemos portadas de videojuegos que son un despropósito y que pasan desapercibidas en el lineal y, por otro lado, portadas que se han elegido por su estética más que por la relación con el juego que representan, que no es tampoco lo ideal.

Y además, no olvidemos que la parte gráfica puede influir y mucho en la percepción del juego por parte de la prensa especializada. Si bien no se trata de una ciencia exacta, si aportas al juego una buena cantidad de materiales de calidad, el *mood*, la predisposición del periodista a la hora de enfrentarse al juego pue-

LA EXCEPCIÓN

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Es probablemente el mejor ejemplo del famoso "factor X" que controla el éxito o no de un título. Estamos ante uno de los mejores juegos de su generación. Trailering impecable, vídeos de imagen real paralelos al juego explicando todo lo referente a los implantes y a los aumentos cibernéticos, personalidad apabullante del protagonista. Es el mejor ejemplo de cómo arropar a un juego en su lanzamiento. Resultado: un relativo fracaso en ventas en relación a sus expectativas. Nada es seguro y muchos factores impredecibles pueden influir en el éxito de un producto. Si tienes oportunidad, hazte con este juego y visita su canal de Youtube para ver sus vídeos (Deus Ex).



EL EXPERTO



JOSÉ LUIS DEL CARPIO

- **Product Marketing Manager de U-tad**, responsable de Productos Interactivos, Videojuegos y Realidad Virtual & Aumentada.
- José Luis del Carpio es **licenciado en Ciencias de la Información** y, además de haber sido **Product Manager de Capcom, SEGA, Bethesda, Deep Silver, KoeiTecmo, Square-Enix, NCSoft, DTP o Eidos vía Proein/Koch Media**, también fue **Product Marketing Manager de Pyro Studios**. Inició su carrera como **periodista de videojuegos** a principios de los 90 en **Hobby Consolas, Super Juegos, MegaSega, Nintendo Acción, TodoSega**, y las cabeceras más importantes de la época relacionadas con los videojuegos.

Twitter: *@aumpf*

de ser mucho más favorable, quizá de un modo no del todo consciente, lo que es aún mejor.

Pero lo más importante, sin contemplar el tiempo que lleva al equipo crear estos materiales, es que apenas cuestan nada, pero suponen toda una carta de presentación del producto. La estrategia de venta debe tener muy presente esta idea, y luego que sea el presupuesto o cualquier otra razón ajena a él lo que limite la presencia exterior y difusión del material gráfico.

Presentación acertada

Si una comunicación insuficiente puede tener cierta excusa en la ausencia de recursos, unos malos materiales gráficos sí que no tienen perdón. A lo largo de este artículo puedes ver ejemplos de carátulas promocionales con aciertos y errores. ¡Toma nota!

Insistimos de nuevo: unos buenos materiales pueden hacer a un juego mejor de lo que es, y unos malos materiales justo lo contrario. No se puede fallar en esto y la persona que lleve la parte de negocio de un estudio, por *indie* que sea, tiene que tener claro que vestir el juego es tan importante como las entrañas del propio juego. Si no vendes tu primer juego no vas a poder hacer un segundo o, al menos, te va a costar más. Y el *marketing* a este nivel tiene que considerarse como el medio para asegurarte o poder defender un segundo título en el mercado. **J.C.**

> **"El material gráfico es una carta de presentación que define al proyecto y también al estudio"**



EN PORTADA

RISE 2 RESURRECTION

¡Lucha de aceros, cuerpo a cuerpo!

El empleo de modelos previamente renderizados y convertidos luego en *sprites* era algo muy común en aquella época. Habíamos visto esta técnica empleada habitualmente en el ámbito de las aventuras gráficas –cierto–, pero muy pocas veces en juegos de lucha, dado los altos requisitos de fluidez y definición de este género. Sin embargo, Mirage había conseguido notables resulados en el espectacular «Rise of the Robots». En Febrero de 1996, descubríamos la nueva entrega de la saga, el regreso de los combates robóticos en el que acabaría por convertirse en uno de los mejores *beat'em up* vistos en PC: «Rise 2: Resurrection».

Agilidad aumentada

Más que una continuación, Mirage y Acclaim se habían propuesto ofrecernos una ampliación y rectificación del juego original en «Rise 2». Y es que, si bien «Rise of the Robots» logró un enorme impacto por su diseño artístico, concepción y técnica, no pocas voces se manifestaron críticas con su jugabilidad, reprochando cierta simpleza en su mecánica de juego y escasez de opciones. Todo ello debía estar corregido en «Rise 2», amén de introducir mejores gráficos, más robots y más escenarios. ¿Conseguiría ser «Rise of the Robots» intachable esta vez?

Con personalización

Con la ocasión de poder ofreceros la primicia de «Rise 2», tuvimos ocasión de comprobar que Mirage se había tomado en serio el reto. Esta vez, tendríamos a nuestra disposición nada menos que diez modelos de luchadores cibernéticos, con golpes y defensas distintas y, además, podíamos cambiarlos de color a nuestro antojo. ¿Poca cosa, piensas? Quizá, pero aquello era todo un paso en la hoy tan presente "personalización".



Ya no llamaba la atención por la calidad de sus renders, pero «Rise 2» mejoraba la fluidez de las animaciones.



Cada robot, de los diez a elegir, disponía de ataques y defensas característicos. Una pizca de táctica.



MICROMANÍA 13, TERCERA ÉPOCA

En la portada, uno de los imponentes diseños de luchador robótico anunciaba el regreso de una nueva entrega de «Rise of the Robots». Destacábamos también reportajes sobre actores en los videojuegos y esperadas aventuras gráficas.



Además de ofrecer un acabado más afinado técnicamente y con mejores gráficos, «Rise 2» permitía un mejor control a través de un gamepad o joystick.

EL PERSONAJE EARTHWORM JIM

¿Cómo podía aplicarse a un gusano el calificativo de héroe? Bueno, es que Jim, aunque lombriz, es la "lombriz más poderosa del universo". En aquellos días recibíamos un recopilatorio para PC con las primeras dos entregas del divertido arcade de plataformas «Earthworm Jim», siempre frenético, desafiante entre risas. 30 años después de su estreno, en consolas preparan una cuarta entrega. ¿Volverá Jim a PC?



DESTACADO

THE DARKENING

El proyecto más cinematográfico de Origin



Alguna vez, todos nos hemos preguntado si los modelos digitales podrían llegar a sustituir a los actores y, de hecho, ya hemos visto algún que otro ejemplo. Hace 20 años, lo que nos asombraba era ver a conocidos actores participar en la producción de videojuegos. Aquella tendencia estaba en pleno auge –dedicábamos a estos actores un reportaje en el número 13–, pero la compañía que más había apostado por las caras conocidas de Hollywood era Origin Systems en su saga «Wing Commander». Aquellos días, nos asomábamos al proyecto que tan en secreto habían mantenido: de «The Darkening». Venía a ser una continuación del simulador de combate y comercio espacial «Privateer» y su reparto contaba con **Christopher Walken**, **John Hurt** y **Clive Owen**, de entre un total de casi cincuenta actores.



THE RAVEN PROJECT

Para los arcades en primera persona, una fórmula que resultó funcionar muy bien combinaba acción 3D y escenarios prerrenderizados, tal como había visto en la saga «Cyberia» de Xatrix. Cryo, por su parte, uso de los mismos ingredientes en «The Raven Project», pero añadiendo mayor variedad y una producción de lujo que incorporaba escenas en vídeo. El resultado fue el de un juego de ciencia ficción formidable, con un excelente diseño de misiones.







MICROMANÍA 13 TERCERA ÉPOCA

1996 arrancó con un puñado de juegos no demasiado famosos pero que resultaron estupendos y con varias emocionantes promesas.


APOGEE
prepara un nuevo ataque

REPORTAJE DE APOGEE

Reservábamos un espacio en la actualidad para la nueva hornada de juegos del legendario estudio Apogee. Fíjate qué títulos se mencionaban: «Shadow Warrior» y «Prey». De este último avisábamos: "queda bastante tiempo"... ¡Y tanto, unos 10 años!


EN BUSCA DEL EQUIPO PERFECTO
THE HIVE
¿VÍDEO O VÍDEO, SEÑOR?

REVIEW DE THE HIVE

¡Más vídeo, más espectáculo, más madera! Los arcades de combate espacial se multiplicaban, con más ambición y con requisitos muy exigentes, como en «The Hive».


SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1.995
LO MEJOR VISTO EN SATURN
TETSUYA MIZUGUCHI, Productor de AM3.

REVIEW DE SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995

Nuestro Megajuego fue el bombazo de SEGA que todos habíamos gozado en los salones recreativos. Su estreno en ordenadores y Saturn no decepcionó a nadie.


ALIENS
A COMIC BOOK ADVENTURE
EL SECRETO ESTÁ EN LAS FAUCES DEL ESPACIO

GUÍA DE ALIENS: A COMIC BOOK ADVENTURE

¿Te gustó «Alien: Isolation» el año pasado? Pues si hemos de señalar un "antecesor" extraoficialmente, bien podría ser esta soberbia videoaventura de Cryo de hace dos décadas.

EN PORTADA PREY

¡El *shooter* más espiritual!

Los proyectos ambiciosos corren el riesgo de adentrarse en un desarrollo prolongado, problemático y repleto de vicisitudes. «Prey» es un ejemplo paradigmático, pero de los pocos que finalizaron satisfactoriamente.

El diseño original fue dado a conocer en 1995 por 3D Realms, compañía entonces conocida como Apogee. Con el proyecto en manos de un equipo experimentado («Rise of the Triad») y una tecnología tan acreditada como la del Build Engine («Duke Nukem 3D») parecía que nada podía fallar. Pero en un momento tan bullicioso de la industria, los movimientos de personal clave eran constantes y cada reemplazo traía consigo, como poco, arduos procesos de adaptación y cambios de concepto a veces radicales. Hasta 2001 el proyecto de «Prey» no emprendería su desarrollo definitivo, optando por la tecnología Tech 4 («Doom 3») de Id software.

Místico y futurista

Encarnando al indio cheroqui Tommy (Domasi Tawodi), «Prey» se desarrollaba en la nave de unos invasores alienígenas cuya tecnología –con artefactos cibernéticos y orgánicos– permite modificar el sentido y la fuerza de la gravedad. ¡Todo ello implica innovaciones notables en la acción! Tommy, por su parte, puede acceder al mundo de la dimensión espiritual que le brindan sus creencias cheroqui.



Si Tommy caía podía conseguir una nueva oportunidad resolviendo desafíos en el mundo de los espíritus.



En la nave alienígena de «Prey» los escenarios estaban dotados de gravedad variable, lo que venía a poner la acción del juego patas arriba... ¡literalmente!



MICROMANÍA 132, TERCERA ÉPOCA

El secretismo que había envuelto a nuestro juego de portada hacía imposible reconocerlo por ninguna imagen. Por eso, su correspondiente titular, PREY, ocupaba tanto espacio. ¡Cuánto tiempo esperándolo y qué poco sabíamos de él!

EL PERSONAJE
LOBEZNO



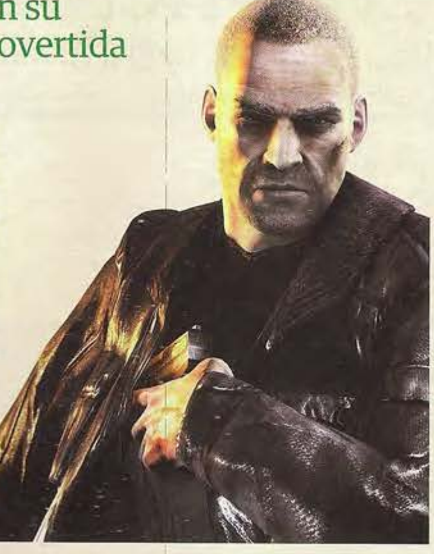
¡¡Es la hora de las tortas!! De darlas y de llevárselas, claro. Con su esqueleto de "adamantium" y sus garras, el Lobezno de Marvel es un superhéroe de acción y de pocas palabras, un superviviente, indómito y salvaje. Por eso es tan popular y ha merecido su propia saga de pelis y su presencia en no pocos juegos. Hace una década, era el favorito de muchos de los que jugaban al JDR «X-Men Legends II».

DESTACADO

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

El regreso de Sam Fisher en su misión más oscura y controvertida

Los juegos de geopolítica encierran complejos equilibrios, tramas ocultas y lealtades comprometidas. Un mundo en el que Sam Fisher sabía desenvolverse bien. Pero su debut en el nivel del espionaje más oscuro y enmarañado, resultó todo un bautismo de fuego para nuestro agente. Lo mismo que para la saga. «Double Agent» fue un punto de inflexión para la serie de acción/infiltración «Tom Clancy's Splinter Cell». Obligado a operar en la clandestinidad, sin recursos ni apoyo, Sam se veía obligado a obtener información crucial quebrantando la ley, mediante bruscos interrogatorios, amenazas, robos y hackeos, sin fiarse de nadie. Una perspectiva muy interesante.







LOS MEJORES DE 2005

Acabábamos de despedir el año y convocábamos a todos los aficionados a participar en la elección de los mejores títulos de 2005. La selección contemplaba todos los géneros y una gran amplitud de temáticas. Y aquí se daban, desde el regreso de series clásicas como bombazos inesperados. Los jugadores de PC, recordaremos 2005 por el ser el año que jugamos «F.E.A.R.», «Fahrenheit», «Civilization IV», «Age of Empires III», «Need For Speed: Most Wanted» y «World of Warcraft».





MICROMANÍA 13 TERCERA ÉPOCA

Nos adentrábamos en 2006 con un buen puñado de interesantes promesas para el año, pero sin olvidarnos de los últimos grandes del año anterior.

PANTALLAS DE NEVERWINTER NIGHTS 2

Aunque no tuviéramos más que unos pocos detalles y algunas pantallas que compartir, siempre resultaba grato arrojar algo de luz sobre un juegazo como «NeverWinter Nights 2». ¡Regreso a los Reinos Olvidados!





REVIEW DE CITY OF VILLAINS

Los superhéroes ya estaban de moda... Era el turno de los villanos. Cryptic Studios y NCSoft nos retaban a ser buenos, pero haciendo el mal en su nuevo MMO de rol.



GUÍA DE PRINCE OF PERSIA: LAS DOS CORONAS

La nueva entrega de las aventuras del Príncipe planteaba numerosos puzles y duelos a espada... Y la necesidad de controlar el Príncipe oscuro que pugnaba por imponerse.



EL EDITOR DE BATTLEFIELD 2

Nuestro Taller de Juegos tradicional se ocupaba de ofrecer algunas claves para la creación de mapas y modificaciones para «Battlefield 2».

CLÁSICOS DE VUELTA

BATTLEZONE 98 REDUX



El original, el arcade, fue el primer juego 3D de la historia. Su versión remozada llegó en 1998, con más posibilidades. Ahora, lo tienes en GOG por menos de 20 euros.

www.gog.com/game/battlezone_98_redux

HOMEWORLD REMASTERED COLEC.



«Homeworld» abrió un nuevo camino para la estrategia espacial hace casi 20 años, aunque su versión remasterizada tiene sólo un añito. Aun así, es un clásico imprescindible.

www.gog.com/game/homeworld_remastered_collection

D: THE GAME



20 años han pasado desde el lanzamiento de «D». El juego de Warp, lanzado para aprovechar las bondades de las nuevas consolas de 32 bit y el PC, es una aventura de vídeo sensacional... y terrorífica.

www.gog.com/game/d_the_game

Uno de los mayores iconos del videojuego vuelve renovado hasta la médula, pero aquellos nostálgicos de su forma original también podrán disfrutar de Pac-Man de nuevo. Y hay mucho más retro...

YA LLEGA PACMAN 256

El héroe vuelve... ¡y puedes traer a tus amigos a jugar!

Género: Arcade **Idioma:** Español **Estudio/compañía:** Hipster Whale/3 Sprockets/Bandai Namco **Lanzamiento:** Junio 2016 **Precio:** 4.99 € **Consíguelo en:** *store.steampowered.com* **INTERÉS:**

Treinta y seis años no son nada. Que se lo digan al orondo Pac-Man, que vuelve con «Pac-Man 256» al PC, tras el paso del juego por dispositivos móviles. Además de su aspecto remozado con mapas tridimensionales y novedades en diseño de jugabilidad, nos ofrece la posibilidad de competir en modo multijugador cooperativo local para que nos juntemos cuatro amigos para comernos las pastillas y acabar con los incansables Inky, Pinky, Blinky y Clyde. Si aún recuerdas cuando echabas monedas de cinco duros en las máquinas para jugar con «Pac-Man», no te vas a poder resistir.





El regreso de Pac-Man con «Pac-Man 256» se produce en PC y consolas tras el paso del juego por dispositivos móviles iOS y Android. Pero aquí llega mejorado.

PACK 3 EN 1

Si te vas más el estilo clásico, en Steam también puedes conseguir tu «Pac-Man» con sabor original, aunque Bandai Namco ha aumentado el catálogo de clásicos con más títulos, como «Dig-Dug» y «Galaga». Estos tres se pueden conseguir en el pack "Arcade Game Series 3-in-1", por tan sólo ocho eurillos de nada.







MS PAC MAN

Otra novedad de los clásicos de Namco en Steam está en la versión femenina, con «Ms Pac-Man», también recién llegado a la plataforma digital, por apenas cuatro euros.





Ya no habrá un único Pac-Man en el laberinto, pues el modo mutijugador local permite que hasta cuatro amigos se junten para derrotar a los fantasmas.



¿Que ya han pasado 26 años desde que nació Pac-Man? ¡Pues sí! Y ahí lo tienes, hecho un chaval y comiendo puntos como si no hubiera un mañana...

AHORA HAZ TU WORMS

El nuevo «Worms W.M.D.» llegará con opción crafting

Género: Estrategia **Idioma:** Español **Estudio/compañía:** Team 17 **Lanzamiento:** 2016
Precio: por confirmar **Consíguelo en:** *store.steampowered.com/app/327030* **INTERÉS:**

Llevan ya más de 20 años en una guerra sin cuartel y la diversión no para viendo volar por los aires a los gusanos de «Worms». La nueva entrega de la saga «Worms W.M.D.» llegará este mismo año con la gran novedad, desvelada en el E3, de que podremos crear y modificar las armas a nuestro antojo. Cuatro ingredientes principales en distintas proporciones nos permitirán modificar las armas que ya tengamos o apañar unas nuevas para hacer más demoledora la guerra y machacar al enemigo sin piedad. Más detalles en:
www.team17.com/games/worms-wmd





El regreso de »Worms» este año viene acompañado de novedades. Y si crear tus propias armas no es una novedad increíble en la saga, no sabemos qué lo es.



¡Bum, y otro enemigo a volar! También podremos desmantelar y despiezar armas para conseguir ingredientes.



Habrá cuatro ingredientes principales que podremos combinar en distintas proporciones para crear las armas.

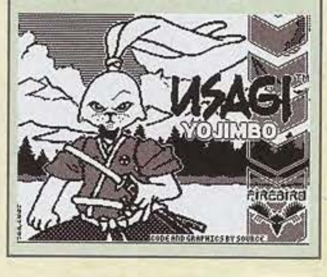
LA WEB DEL MES

ZX ART



Si hay algo que para muchos define la esencia del retro es el píxel. Y no los hay como en ZXArt. La web está dedicada en exclusiva al píxel art basado en las pantallas de ZX Spectrum, bien sean de gameplay o de carga. Gran parte de su base de datos se compone de pantallazos de juegos, tal cuál. Pero también el fan y el amateur tienen su hueco, adaptando o retocando diseños originales y subiéndolos. Es una web espectacular y si te gusta el tema vas a alucinar, si es que no la conocías ya. Además, está en español y no sólo incluye arte, también música 8 bit.
zxart.ee/spa

¿Te apetece contribuir con tus diseños originales o modificados? Tomar el modelo de una pantalla de carga famosa y aportar tu toque creativo es habitual en la web.



KICKSTARTER ESTÁ QUE ARDE

EASY TO LEARN, HARD TO MASTER: THE FATE OF ATARI

Para muchos jugadores, no hay marca más legendaria en la historia de los videojuegos que Atari. Por ello, 8 bit generation, los creadores del documental The Commodore Wars, se han lanzado a una nueva campaña en Kickstarter para la producción de un nuevo documental basado en la historia de Atari. ¿Te animas a contribuir?
www.kickstarter.com/projects/1744798558/easy-to-learn-hard-to-master-the-fate-of-atari



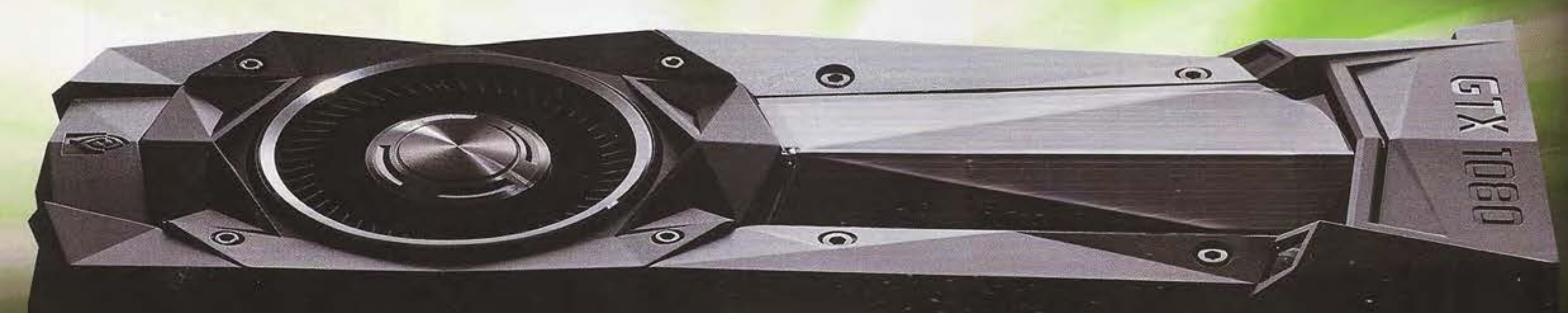
25 YEARS TURRICAN II: THE ORCHESTRAL ALBUM

Sí, sabemos que has jugado a «Turrican II», porque, si no, ¿qué haces leyendo las páginas retro? Pues alégrate, porque el autor de su espectacular banda sonora, Chris Huelsbeck, está inmerso en la creación de una versión orquestada de la misma que se grabará en Praga este otoño, tras una exitosa campaña de crowdfunding. Puedes contribuir y reservar tu copia:
www.megafounder.com/turrican-ii-live-orchestra-album

LAS NUEVAS TARJETAS NVIDIA PASCAL

POTENCIA SIN IGUAL

La nueva generación de tarjetas gráficas ya está aquí. Los nuevos chips NVIDIA GTX 1070 y GTX 1080 no sólo doblan en rendimiento a los anteriores, sino que incluyen tecnologías que ofrecen soluciones a nuevos desafíos: la realidad virtual, la resolución 4K HDR, DirectX 12 y Vulkan. Bienvenidos a una nueva era.



GEFORCE GTX

Estamos en el mejor momento de la historia para ser jugador de PC. La actual generación de tarjetas gráficas nos ha ofrecido un rendimiento excepcional a un precio relativamente asequible. Lo que ante se conseguía por 600 o 700€ ahora está al alcance de nuestra mano por poco más de 300€. Cada vez se editan más juegos de PC y cada vez hay más títulos multiplataforma.

Pero la tecnología no se duerme en los laureles. Nuevos retos han surgido en este 2016, que nos obligan a mirar más allá. La realidad virtual, la resolución 4K HDR y DirectX 12 están aquí, y aunque la generación actual puede afrontarlos con dignidad, es cierto que no son capaces de exprimirlos al máximo en los juegos más avanzados.

Es necesario un nuevo salto generacional que se adapte a estas tecnologías revolucionarias. Y ya está aquí. La nueva plataforma gráfica NVIDIA Pascal, representada por los nuevos chips GTX 1070 y 1080, está preparada para ofrecer soluciones a estos nuevos desafíos.

Los nuevos entornos gráficos

Si tienes una placa GTX 970 o GTX 980, o una Radeon R290, seguro



La era del 10 ha comenzado. Las nuevas tarjetas gráficas GTX 1070 y 1080 son las primeras de la generación Pascal. ¿Estarán a la altura de las espectativas?

LA ARQUITECTURA PASCAL

Estos son los poderes de lo más nuevo de NVIDIA en cuanto a sus características técnicas más destacadas.

PROCESO DE FABRICACIÓN 16NM FINFET
Los chips Pascal son los primeros, a nivel gráfico, fabricados con tecnología de 16 nanómetros FinFET. Los transistores son más diminutos y están más cerca unos de otros. Esto permite que el chip gráfico sea más reducido. En resumen, consume y se calienta menos, así que puede funcionar a mayor velocidad, 1700 MHz. El procesador GTX 1080 tiene la friolera de 7.200 millones de transistores. ¡Ahí es nada!

MÁS EFICIENTE
Pascal ha sido optimizada en múltiples aspectos (fabricación, disipación, ancho de banda, tecnología de la memoria) para ofrecer un mejor rendimiento por vatio. Consume menos y produce más. La GTX 1080 es tres veces más eficiente que la arquitectura Maxwell con un consumo de sólo 180 w.



MEMORIA GDDR5X
La nueva evolución de la clásica memoria gráfica GDDR quizá no alcance el rendimiento de la HDR de AMD (está por ver), pero su interfaz de 256-bit y su ancho de banda de 320 GB/s, lo que significa que es 1.7 veces más eficiente que la memoria GDDR5X de la actual generación de tarjetas gráficas.

COMPUTACIÓN ASÍNCRONA
Es una de las principales limitaciones de la plataforma Maxwell, y la razón por la cual el rendimiento en DirectX 12 queda por debajo de los chips de AMD. La computación asíncrona permite asignar tareas en un orden no lineal, para aprovechar mejor los ciclos de reloj. Esto mejora el rendimiento en tarjetas y APIs que lo soportan, como AMD y DirectX 12.

NVIDIA asegura que Pascal está diseñado para computación asíncrona a través de los shaders asíncronos. Veremos lo que dicen las pruebas con las tarjetas en la calle...

MOTOR DE COMPRESIÓN DE MEMORIA
Pascal ha mejorado el algoritmo de compresión que reduce la cantidad de imagen de datos que deben escribirse en la memoria gráfica, la caché L2 y las unidades de texturas. En la imagen puedes ver la diferencia entre una imagen comprimida por Maxwell (centro) y por Pascal (derecha). Al requerir menos datos, puede moverlos más rápido. El ancho de banda se incrementa un 20%.

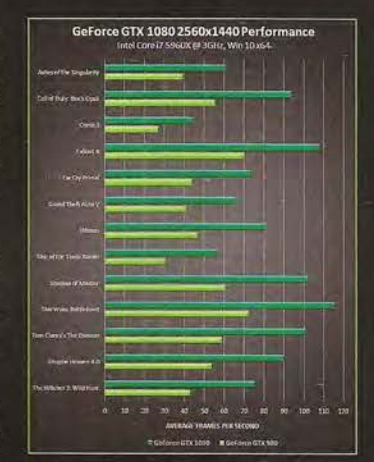
“La arquitectura Pascal dobla en potencia de juego y triplica el rendimiento de la realidad virtual”

que estás contento con su rendimiento. Pero ya hemos comenzado a ver títulos como «Rise of the Tomb Raider» o «The Division» que las ponen de rodillas, con todo en Ultra. ¡Y qué juegazos nos esperan estas Navidades!: «Dishonored 2», «Battlefield 1», «Titanfall 2», etc.

La nueva arquitectura Pascal, gracias a su tecnología de fabricación de 16 nm FinFET, reduce la distancia entre transistores, así que es más rápida, consume menos y se calienta menos.

La nueva memoria GDDR5X, utilizada en la GTX 1080, promete aumentar el ancho de banda un 20%. Esto, unido a las nuevas tecnologías que explicamos en los recuadros, como la Multiproyección simultánea, GPU Boost 3, o la compresión de memoria, consiguen que las nuevas GTX 1070 y 1080 doblen en rendimiento real a la anterior generación.

Pero el salto generacional ha llegado no tanto por el rendimiento, como por el cambio de APIs. Han comenzado a salir los primeros juegos DirectX 12, que supuestamente iban a aumentar el rendimiento un 30%. Pero hemos visto cómo los chips Maxwell (GTX 9x) tienen problemas de rendimiento, al no soportar la computación asíncrona. Llega también Vulkan, el sucesor de openGL, que está siendo apoyado masivamente por las principales compañías. Estas nuevas interfases de programación exigen hardware que potencie sus peculiaridades. Pascal añade soporte para la computación asincrona, mejorando el rendimiento de DirectX 12, y optimiza al máximo Vulkan, tal como pudi-



En los primeros benchmark Pascal dobla en potencia a Maxwell, manteniendo un precio similar.

PLATAFORMA GRÁFICA PARA LA R.V.

Uno de los puntos claves de Pascal es su adaptación a las exigencias de la realidad virtual, que funciona de forma diferente a los gráficos tradicionales.

VR WORKS
Este nuevo software estrena un nuevo modo multiproyección que renderiza los gráficos pensando en las pantallas de realidad virtual, más ovaladas y redondeadas en los bordes que los monitores 2D. Los bordes que quedan fuera del alcance del ojo humano no se renderizan, mejorando el rendimiento.

La arquitectura Pascal también es capaz de renderizar dos imágenes al mismo tiempo, una para cada ojo, en un solo pase.

VR WORKS AUDIO
El motor NVIDIA OptiX se anticipa al recorrido del sonido en un entorno 3D cambiando su composición en función de la distancia, el material y la forma de los objetos que se interponen entre el sonido y el jugador.

NVIDIA PHYSX FOR VR
El motor físico de NVIDIA ha evolucionado para adaptarse a los mandos con control de movimiento, como Oculus Touch, que nos permiten interactuar con la realidad virtual a través de los controles hápticos.

SLI VR
Si usas un dispositivo de realidad virtual con dos tarjetas Pascal conectadas en SLI, cada una de ellas se encargará de renderizar la imagen de un ojo, trabajando de forma simultánea.

RESOLUCIÓN 4K
Con el soporte completo de la resolución 4K, Pascal está preparada para generar con soltura la resolución que exige la RV actual, e incluso dar soporte a gafas 1080p reales, en un futuro.



+VIRTUAL1: Si vas a comprarte unas gafas HTC Vive u Oculus Rift, es casi imprescindible que des el salto a una GTX 1070 o 1080.

mos ver en la presentación de la GTX 1080, con «Doom» bajo Vulkan funcionando a 200 fps.

Mucho más eficientes

La fabricación de 16 nm FinFET ha aumentado de forma espectacular el rendimiento por vatio consumido. En los benchmarks la GTX 1070 ofrece un rendimiento similar o superior a Titan X pero consume tan sólo 150W, frente a los 250W de Titan X, y cuesta la mitad. La GTX 1080 sube el rendimiento sobre la Titan X un 30%, con tan sólo 180W de consumo y también unos 200 o 300€ más barata.

Verdadera realidad virtual

Las gafas de realidad virtual HTC Vive y Oculus Rift ya están en las tiendas (agotadas, pero están), y aunque las placas actuales ofrecen un soporte básico para su uso, no están preparadas para extraer todo su potencial. La realidad virtual exige procesos gráficos completamente diferentes a los tradicionales. La pantalla tiene lentes que deforman la imagen y redondean las esquinas. La GPU debe procesar dos imágenes al mismo tiempo, una para ojo, así que aunque la resolución que vemos es sólo de 1080x1200 pixeles, en realidad la tarjeta renderiza 2160x1200 pixeles. Además, para evitar molestias oculares y mantener la inmersión, el framerate nunca puede bajar de 90 fps. ¿Qué juegos pueden funcionar a 2K y 90 fps con las placas actuales? Muy pocos.

La arquitectura Pascal implementa nuevas tecnologías pensadas específicamente para la realidad virtual. Con Single Pass Stereo puede renderizar dos imágenes al mismo tiempo (una para cada ojo) sin afectar al rendimiento. Con Lens Matching Shades ajusta la imagen a la pantalla de las gafas, evitando renderizar zonas que el ojo no ve. Estas y otras tecnologías multiplican por tres el rendimiento de la realidad virtual, con respecto a la actual generación.

“La nueva GTX 1070 iguala en potencia a Titan X, pero cuesta la mitad y consume un 40% menos”

Gracias a tecnologías como VR Works y la multiproyección simultánea, el rendimiento de la realidad virtual se triplica.

4K HDR

Los fabricantes de televisores quieren vendernos este año un nuevo mantra: el HDR. Los expertos afirman que es la mayor mejora en la imagen en los últimos 20 años. El HDR o Alto Rango Dinámico mejora la naturalidad de los colores y produce blancos más blancos y negros más negros. La imagen de la tele o monitor se parece más al mundo real. Netflix, Amazon y otras compañías han comenzado a ofrecer películas con HDR, al igual que los nuevos discos Blu-ray 4K Ultra HD estrenados este mes. Pero para poder disfru-

LA ARQUITECTURA PASCAL

GEFORCE GTX 1070

El modelo de entrada es la GTX 1070, que sustituye a la popular GTX 970. Dobla en prestaciones a su predecesora y la triplica al usar RV.

Soporta todas las tecnologías de la GTX 1980 y posee el mismo número de transistores y arquitectura de 16 nm FinFET, pero con algunas prestaciones recortadas. Tiene menos CUDAs, 1920 frente a 2560, un valor muy preciso para comparar el rendimiento. La GPU funciona a 1506 MHz con un boost de 1683 MHz. Aunque dobla la memoria de la GTX 970 hasta alcanzar los 8 GB, usa la actual memoria GDDR5, y no la nueva GDDR5X. Su potencia de cálculo alcanza los 6.5 TFLOPS, frente a los 7 TFLOPS de la Titan X y los 9 TFLOPS de la GTX 1080.

Se acerca al rendimiento de la Titan X y es un 30% menos potente que la GTX 1080. Está pensada para el jugador entusiasta que quiere jugar a 1080p y 60 fps con las opciones gráficas al máximo, e incluso animarse con el DSR a 2K. Y se defenderá muy bien con los juegos de realidad virtual.

La GTX 1070 tiene un precio cercano a los 450€. La GTX 1070 Founders Edition cuesta 513€.

GEFORCE GTX 1080

Los jugadores más exigentes tienen a su disposición la tarjeta gráfica más potente de la historia.

Gracias a la fabricación de 16 nm FinFET y al ancho de banda adicional de la mueva memoria GDDR5X, pulveriza todos los registros de con sus 9 TFLOPS de potencia de proceso, 2560 CUDA Cores, y una velocidad de hasta 1733 MHz, overclockeable.

El ancho de banda de los 8 GB de memoria GDDR5X alcanza los 320 Gb/sg. Supera en rendimiento a la Titan X en un 30% (la dobla en RV), consumiendo menos (180W frente a los 250W de la Titan X) y cuesta un 30% menos.

Es la tarjeta ideal para los jugadores más exigentes que buscan la máxima calidad gráfica en los juegos. También ofrece los mejores resultados en RV.

GTX 1080 tiene un precio de salida de 675€. La Founders Edition, por 795€.

EL NUEVO PUENTE SLI HB

NVIDIA reconoce que, tal como se programan hoy en día los juegos, las configuraciones con 3 o 4 tarjetas en paralelo no ofrecen un aumento de rendimiento significativo. Así que con Pascal sólo se van a poder conectar dos placas en SLI. A cambio, se estrenan los nuevos puentes SLI HB que aumentan la velocidad de comunicación SLI de los 400 a los 650 MHz, comparado con Maxwell.

ESPECIFICACIONES	GTX 1070	GTX 1080
Plataforma	Pascal	Pascal
Fabricación	16 nm FinFET	16 nm FinFET
Transistores	7200 millones	7200 millones
NVIDIA CUDA cores	1920	2560
Unidades de texturas	120	160
Velocidad de reloj (base)	1506 Mhz	1607 Mhz
Velocidad de reloj (boost)	1683 Mhz	1733 Mhz
Memoria VRAM	8 GB GDDR5	8 GB GDDR5X
Interfaz de memoria	256-bit	256-bit
Velocidad de memoria	8 GHz	10 GHz
Ancho de banda	256 Gb/sg	320 GB/sg
Potencia de cálculo	6,5 TFLOPs	9 TFLOPs
Resolución máxima	7680x4320 a 60 Hz	7680x4320 a 60 Hz
Conectores	HDMI 2.0b, DP 1.4, DL-DVI	HDMI 2.0b, DP 1.4, DL-DVI
Consumo	150W	180W
Fuente de alimentación recomendada	500W	500W

¿QUÉ SON LAS TARJETAS FOUNDERS EDITION?

Si has estado curioseando en las tiendas, habrás visto algunas placas GTX 1070 y 1080 llamadas Founders Edition, que cuestan 100€ más caras. Se trata de una versión especial diseñada por NVIDIA (aunque la venden varias marcas) con materiales premium, cuerpo de aluminio, disipación con cámara de vapor y ventilador radial, y overclockeadas.

LAS MARCAS

Docenas de fabricantes de hardware van a comercializar placas equipadas por chips GTX 1070 y 1080. Cada marca usará su propio sistema de disipación del calor, ajustará la velocidad del chip y la memoria, y otros trucos de hardware para apurar al máximo el rendimiento.

Estos son los fabricantes oficiales: ASUS, Colorful, EVGA, Gainward, Galaxy, Gigabyte, Innovision 3D, MSI, NVIDIA, Palit, PNY y Zotac.



Pascal puede renderizar dos imágenes de forma simultánea, una para cada ojo, multiplicando por dos el rendimiento de la RV.

tarla en condiciones hace falta disponer de un monitor o un televisor con soporte 4K HDR.

La arquitectura Pascal soporta el HDR aplicado a los juegos, lo que producirá gráficos más realistas, cercanos a la realidad. También decodifica por hardware el codec HEVC (H.265) utilizado por el vídeo 4K HDR.

¿Dónde queda AMD?

Pascal ha roto el equilibrio de fuerzas entre las dos grandes marcas. GTX 1070 y GTX 1080 son muy superiores a todas las placas actuales de AMD, y la situación no cambiará hasta finales de año, cuando AMD lance sus chips Vega. Los nuevos Polaris, presentados hace unas semanas, están enfocados al mercado de entrada con una envidiable relación calidad/precio, pero una potencia media. El nuevo chip RX 480 ofrece 5 TFLOPs en versiones 4 u 8 GB de memoria GDDR5, y un precio a partir de 199 dólares. La GTX RX 470 y 460 serán menos potentes y aún más baratas.

La arquitectura Pascal, por tanto, se convierte en la dominadora del mercado de jugadores hardcore que buscan el máximo rendimiento. Con precios a patir de 450€, la GTX 1070 y 1080 no están al alcance de todos los bolsillos.

Son el nuevo referente si quieres jugar a tope los juegos de estas Navidades y, especialmente, si vas a adentrarte en el mágico universo de la realidad virtual. También, si acabas de comprar un monitor / televisor 4K HDR.

Si tienes una placa GTX 970 o equivalente y sólo quieres jugar, entonces seguramente te conviene aguantar hasta Navidad, cuando salgan los juegos punteros. Para entonces es posible que tanto la GTX 1070 como la GTX 1080 hayan bajado un poco de precio, o hayan salido nuevos modelos.

A la espera de que AMD de un puñetazo en la mesa, algo que no ocurrirá a corto plazo, Pascal es la nueva referencia. Sus poderes son incuestionables: dobla la potencia y reduce el consumo con respecto a la generación anterior, y al mismo tiempo supera sus limitaciones con DirectX 12 y la realidad virtual, mientras da soporte a nuevos formatos como el 4K HDR. Todo ello manteniendo un precio relativamente asequible.

Sí, ahora más que nunca, es un orgullo ser jugador de PC... ¿Te animas a dar el salto? **J.A.P.**



El soporte HDR asegura colores más naturales, y mejores blancos y negros, si tu monitor es 4K HDR.

CENTRADAS EN EL GAMING

Además de todas las novedades tecnológicas que mencionamos en el resto del artículo, Pascal incluye otras características pensadas para mejorar la experiencia jugable.

4K HDR

Pascal ofrece soporte para la nueva tecnología HDR, presente en los monitores y televisores 4K más modernos. HDR -o Alto Rango Dinámico- codifica más información por píxel para obtener colores más cercanos a la realidad, blancos más blancos y negros más negros. El nuevo gamut de color BT.2020 cubre el 75% de los colores visibles, un 33% más que los monitores sRGB. Los gráficos de los juegos se acercarán a la realidad, favoreciendo la inmersión. Pero ten en cuenta que necesitarás un monitor con soporte HDR y que los juegos se codifiquen en HDR. No es un proceso automático. Muchas películas de Netflix y el nuevo formato Blu-ray 4K Ultra HD ofrecen vídeo con HDR.

GPU BOOST 3

NVIDIA ha mejorado su tecnología para realizar overclocking avanzado. GPU Boost 3 gestiona la velocidad de reloj de forma dinámica, según la carga gráfica y la temperatura, pero lo hace en tramos más cortos y realistas, evitando el desperdicio de potencia.

La velocidad de reloj se puede aumentar un 20% y la de la memoria un 10%, sin que la tarjeta se inmute.

NVIDIA ANSEL



Este software, que también estará disponible para la generación actual, permite capturas escenas en 3D. La captura se puede rotar, hacer zoom y manipular a tu antojo. Aunque tengas un PC poco potente puedes hacer la captura a una resolución 32 veces mayor que 1080p y aplicar los efectos gráficos de las tarjetas punteras, para obtener una imagen con la máxima calidad para colgar en redes sociales, imprimir, o lo que tu quieras.



NVIDIA Ansel también permite capturar una escena de 360 grados, para visionar con unas gafas de realidad virtual.

VULKAN Y DIRECTX 12



Se ha iniciado una nueva guerra de APIs gráficos, y la gran batalla se librará en la nueva generación. Direct X 12 es el API exclusivo de Windows 10, que aumenta el rendimiento un 30% en equipos con CPUs poco potentes. La arquitectura Maxwell no parece rendir muy bien al no soportar los shaders asíncronos, y en los benchmarks de DirectX 12 salen mejor paradas las placas de AMD. NVIDIA asegura que Pascal soporta la computación asíncrona. Aun así parece apostar por Vulkan, la alternativa open source desarrollada por Kronos, que cuenta con la ventaja de que funciona en muchos sistemas operativos. ¿Quién se impondrá?

Vulkan es compatible con las tarjetas gráficas actuales. Puedes probar su rendimiento descargando un par de benchmarks en la web de NVIDIA:

developer.nvidia.com/vulkan-android#samples

MULTIPROYECCIÓN SIMULTÁNEA



Hasta hace poco sólo se usaba un tipo de pantalla: el monitor. Pero ahora hay pantallas curvas, pantallas de realidad virtual, configuraciones multimonitor... Pascal utiliza la multiproyección simultánea para ajustar la imagen al tipo de pantalla usada, sin distorsionarla.

FAST SYNC

Este nuevo sistema de sincronizacion de pantalla está pensado para los eSports. Sabemos que con Vsync la latencia de los periféricos (ratón, gamepad) aumenta, pero si lo quitamos aparece tearing. Fast Sync es una solución intermedia de baja latencia y bajo tearing.

EL COMPACTO GAMING MÁS EXTREMO

MSI AEGIS

Producto: PC compacto **Precio:** A partir de 1.099 € (MSI Aegis-01) **Más información:** MSI **Web:** *es.msi.com*

Las tendencias en el sector de hardware gaming han fijado el rumbo en equipos cada vez más compactos. Las últimas tecnologías de integración han propiciado una reducción del consumo y del volumen, sin dejar de incrementar el rendimiento. Las posibilidades que nos brinda todo ello en los nuevos equipos compactos para jugar están siendo exploradas por las compañías más punteras y, así, una nueva generación de ordenadores pequeños, robustos, llamativos, **portables y poderosos** está asombrando a los jugones más exigentes. MSI ha dicho, hasta el momento, la última palabra con el Aegis, un equipo sorprendente que ofrece, de base, una plataforma soberbia para jugar y, además, se muestra **de lo más versátil**. Gran diseño, tecnología a la última y precio razonable. ¿Avance o extravagancia? Tú decides.

INTERÉS ■■■■■■■■■■

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Formato:** Compacto ITX
- **Dimensiones:** 433,18 x 376,11 x 169,92 mm
- **Peso:** 10,5 Kg
- **CPU:** Intel Core i7-6700 (3,7 GHz)
- **Chipset:** Intel B150
- **Tarjeta gráfica:** MSI GeForce GTX 970 Armor 2X (4 GB GDDR5)
- **Memoria:** 2 x 4GB SO-DIMM DDR4 2133 MHz (Capacidad máxima 16 GB)
- **Almacenamiento:** Discos SSD 256 GB + HDD 2TB SATA III (Soporte para 2 unidades de 3,5" + una de 2,5" y SSD M.2)
- **Unidad óptica:** DVD Supermulti
- **Red:** Intel Wireless AC3165 banda dual, Gigabit Ethernet Realtek 8111G y Bluetooth 4.2
- **Conectividad:** HDMI, DisplayPort, DVI, 4 x USB 3.0, 4 x USB 2.0, USB 3.1 Type-C, PS/2, 5 jacks 3,5 mm y S/PDIF, RJ45
- **Sonido:** Envolvente 7.1 canales, con tecnologías Nahimic y Audio Boost 3
- **Iluminación:** Dinámica LED RGB Mystic Light
- **Alimentación:** Fuente de 600 W (80+ Bronce)
- **Sistema operativo:** Windows 10 Home Edition
- **Otras certificaciones y tecnologías:** NVIDIA VR Ready, MSI Military Class 4, Silent Storm Cooling 2, Supercharger 2, Dragon Eye
- **Extras:** Juego «The Division» en versión digital, accesorios de montaje para unidades de disco





DISEÑO

¡Llamativo, genuino y radical! Atrás quedaron los tiempos en los que no se le prestaba atención al diseño de un equipo. Hoy se ha convertido en un factor crucial y determinante para evaluar sus posibilidades de uso. La audacia del Aegis está motivada por la búsqueda de la versatilidad y movilidad. El equipo es robusto, ofrece una conectividad amplísima, -destacando el frontal con USB 3.1 supercharger- y puede transportarse a una Lan Party fácilmente con un práctico asa. Allí podrá asombrar a cualquier curioso con sus líneas angulosas y su espectacular iluminación dinámica.





RENDIMIENTO

El equilibrio y la eficiencia son los dos principales rasgos que definen la capacidad de proceso del Aegis. Si bien el equipo de MSI no integra componentes de tope de gama, ni de última generación, en conjunto, el rendimiento para un compacto puede calificarse de formidable. Quizá no tanto como para disfrutar de todos los juegos avanzados en niveles ultra pero, al menos, sí muy altos. En la mayoría de los juegos actuales, la fluidez se sitúa cercana a los 100 FPS. Destaca especialmente su fiabilidad, con unos excelentes registros baja temperatura y ruido al mínimo, lo que, a su vez, permite un considerable margen para overclock. ¿Se puede pedir más?







NUESTRA OPINIÓN

No es la primera vez que MSI nos presenta un diseño audaz, pero el Aegis es el más radical. Orientado a los entusiastas jugadores asiduos a los encuentros LAN Party, puede que sus formas resulten demasiado agresivas para algunos, pero en términos de eficiencia y rendimiento el nivel de este compacto es altísimo.

LA NOTA 91

VALORACIÓN POR APARTADOS

- TECNOLOGÍA
- DISEÑO
- PRESTACIONES
- GAMING
- PRECIO / CALIDAD



GOLPE DE MANO GRÁFICO DE AMD

Computex propició la presentación de la nueva gráfica Radeon RX 480 de AMD con núcleo Polaris. Encaja dentro de la gama media pero está llamada a competir con las gráficas Nvidia por su relación de prestaciones-precio sensacional (29-Jun, 199$) y un rendimiento sorprendente.
www.amd.com



TECLAS DE RESPUESTA INMEDIATA

Corsair acaba de ampliar su exitosa línea de teclados gaming, con nuevos modelos. Se trata de los K70 Rapidfire (149,99 €) y K70 RGB Rapidfire (179,99 €) . Ambos incorporan teclas mecánicas Cherry MX Speed de respuesta rápida. La variante RGB, también iluminación dinámica.
www.corsair.com



ASUS ROG STRIX GTX 1080

Aquí llegan ya las primeras variantes de tarjetas gráficas basadas en la flamente GPU Geforce GTX 1080 mejoradas por los fabricantes. Asus acaba de lanzar su ROG Strix GTX 1080, con refrigeración DirectCU, radiador de aluminio e iluminación con LED RGB. Su precio, unos 860 €.
www.asus.com



TT ESPORTS LEVEL 10 M ADVANCED

La división gaming de Thermaltake ha renovado su ratón Level 10M -en su día uno de los más innovadores- con una nueva variante. El Tt eSPORT Level 10M Advanced (79,90 €) incorpora iluminación RGB, un sensor Avago 9800 (de 16000 ppp) y un chasis de acero ajustable.
www.ttesports.com



VISIÓN GAMING ENVOLVENTE

ACER PREDATOR Z1

Producto: Monitor **Precio:** A partir de 600 € (27 pulgadas)
Más información: Acer
Web: *www.acer.es*

Los fabricantes de hardware con mayor ímpetu en el ámbito del gaming apuestan decididamente por las tecnologías de pantalla curva. Y Acer, de momento, toma la delantera con los nuevos Predator Z1 que pronto estarán disponibles en variantes de 27, 30 y 31,5 pulgadas. Todos ellos dispondrán de un **panel curvo** VA 1800R, con una tasa de refresco de **200 Hz**, resolución 2560x1080 (21:9), altavoces estéreo de 7w, puertos USB 3.0 y tecnología anti-fragmentación de imagen **G-Sync**.

INTERÉS ■■■■■■■■□□

ESTÁNDAR MÁS COMPACTO

NOX HUMMER ZS

Producto: Chasis ATX **Precio:** 44,90 €
Más información: Nox **Web:** *www.nox-xtreme.com*

Si deseas renovar tu PC sin limitar las opciones de componentes, el nuevo chasis Hummer ZS puede ser un económico punto de partida. Disponible en blanco o negro, con un acabado sobrio y elegante, más compacto, ofrece un panel frontal con puertos USB 3.0 y conexiones de audio. En el lateral, aparte de una gran ventana, **dispone de controladores** para hasta 4 ventiladores y un lector de tarjetas.

INTERÉS ■■■■■■■■□□



INTERPRETACIÓN SUPERIOR

MSI GEFORCE GTX 1080 GAMING X

Producto: Tarjeta gráfica **Precio:** 799 €
Más información: MSI **Web:** *www.msi.es*

Con un total de cinco variantes, todas ellas basadas en la GPU Geforce GTX 1080, MSI ofrece la oferta más variada de gráficas de última generación. No obstante, la GTX 1080 Gaming X de 8 GB es, por así decirlo, la heredera de los modelos gaming clásicos de la firma. Ofrece notables mejoras como 12 fases de alimentación, **ventiladores TORX 2.0** e iluminación LED RGB, junto con excelentes prestaciones.

INTERÉS ■■■■■■■■■□



INSPIRADO EN LOS ESPORTS

STEELSERIES APEX M500

Producto: Teclado **Precio:** 119,99 €
Más información: SteelSeries **Web:** *www.steelseries.com*

El mundo de los eSports establece los más exigentes parámetros de fiabilidad, respuesta y precisión. Todo ello ha sido contemplado en el Apex M500 de SteelSeries, un teclado mecánico **Cherry MX Red** con anti-ghosting, iluminación LED azul, memoria para ilimitados perfiles y un chasis reforzado.

INTERÉS ■■■■■■■■■□



ESPECIALISTA EN MOBAS

RAZER NAGA HEX V2

Producto: Ratón **Precio:** 99,99 €
Más información: Razer **Web:** *www.razerzone.com*



Ningún género es tan exigente en amplitud de funciones y agilidad como los MOBA. Pensando en tales requisitos, Razer ha lanzado el Naga Hex V2, un ratón equipado con **7 botones mecánicos** dispuestos en círculo en el lateral izquierdo y una rueda pulgar optimizada para ofrecer la respuesta más rápida en batalla. Además, está equipado con un sensor de laser 5G de 16000 ppp.

INTERÉS ■■■■■■■■■□

LUJO GAMING MÁS CONFORTABLE
G.SKILL KM770 RGB

Producto: Teclado **Precio:** Por determinar
Más información: G.Skill **Web:** *www.gskill.com*

Desde hace tiempo, G.Skill ya no es una firma reconocida por sus memorias de altas prestaciones, sino por sus periféricos gaming. Una gama que acaba de ampliar con el nuevo teclado KM770 que mantiene las líneas maestras del anterior KM780, (LED RGB, Cherry MX, N-Key, chasis con acabado metálico, etc.) pero que ofrecerá en esta variante un **reposamuñecas**, en apariencia, muy cómodo.



INTERÉS ■■■■■■■■■□

4K DIRECTO A LOS JUEGOS
ASUS MG248Q

Producto: Monitor **Precio:** Por determinar
Más información: Asus **Web:** *www.asus.com*

A lo largo del presente año, veremos aparecer nuevos monitores de Asus recientemente presentados que estarán dirigidos al ámbito gaming con altas prestaciones. Entre la nueva línea, el modelo MG248Q de 23,6 pulgadas se destaca como una de las opciones superiores. Ofrecerá una resolución de **3840x2160**, tiempo de respuesta de 4 ms y tecnologías para reducir la fatiga jugando.

INTERÉS ■■■■■■■■□□



ASEQUIBLE Y MULTICOLOR
BG R-FORCE

Producto: Teclado **Precio:** 26,90 €
Más información: BG **Web:** *www.bg-gaming.com*



No tienes que invertir una gran suma para renovar tu teclado con un modelo gaming, competente y atractivo. El R-Force es un teclado de tipo membrana, con 8 teclas multimedia, un buen diseño e **iluminación personalizable** partiendo de 6 colores básicos y 4 modos de iluminación. También permite regular la altura en dos niveles.

INTERÉS ■■■■■■■□□□

TECNOTREND



MINI PC GAMING EN CAMINO

La presencia de Gigabite en Computex 2016 ha sido muy fructífera. La compañía ha presentado una nueva línea de periféricos muy completa y varios equipos mini-pc, como el potente Brix GB-BNi7H64-850 o el atractivo **Brix GB-XD7B0** orientado a los videojuegos. Este último Brix integrará una CPU Core i7-6700K, hasta 16 GB, una gráfica GeForce GTX 970 (o similar), red Killer y disco SSD M.2 entre otras características. Y todo ello con un tamaño de 276 x 384 x 128 mm.
www.gigabite.com



PORTÁTILES STRIX DE ASUS

Se aproxima la nueva generación de portátiles gaming de Asus que, esta vez, incorporarán el sello de su hardware gaming Strix en su denominación. El primero de ellos es el **ROG Strix GL502** de 15,6", con variantes FullHD o 4K y que integrará una CPU Core i7-6700HQ, GPU GTX 980M y SSD M.2.
www.asus.com

CONVENCIONAL Y MODERNIZADO

Además de los últimos chasis compactos gaming tan llamativos como el Spec-Alpha, Corsair también ha incorporado nuevos modelos más convencionales como el **Corsair Carbide 400C** que, sin embargo, supone una actualización repleta de innovaciones. Silencioso, con espacio y compatible con ATX. Su precio 99,99€.
www.corsarir.com





SONIDO ESPORTS

La presencia de Ozone en Computex nos trae dos nuevos auriculares gaming de alta calidad y dotados con iluminación LED, diseñados con el equipo de **LOL Origen**. El **Rage Z90** es el modelo superior por ofrecer sonido **envolvente 5.1 real,** mientras que el Rage Z50 ofrece sonido estéreo.
www.ozonegaming.com

COMPONENTES

La selección idónea para

AL DÍA PARA JUGAR

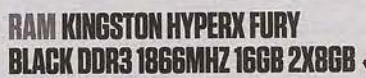
CAJA
ANTEC GAMERS GX200
Precio: 38,95 €



PLACA BASE
GIGABYTE GA-990FXA-UD3 REV 4.0
Precio: 141 €

PROCESADOR
AMD FX-8370 4.0 GHZ
Precio: 194 €

RAM KINGSTON HYPERX FURY BLACK DDR3 1866MHZ 16GB 2X8GB
Precio: 72 €



TARJETA GRÁFICA SAPPHIRE R7 370 NITRO DUAL-X OC 4GB GDDR5
Precio: 172 €



TARJETA DE SONIDO
ASUS XONAR DG 5.1
Precio: 27 €



DISCO DURO
TOSHIBA DT01ACA100 1TB
Precio: 48 €



UNIDAD ÓPTICA
ASUS DRW-24F1MT DVD 24X
Precio: 14 €

MONITOR
MONITOR LG 24MT47D-PZ 24" LED
Precio: 149 €

ALTAVOCES
CREATIVE INSPIRE A-250 2.1
Precio: 26 €

TECLADO
OZONE BLADE
Precio: 49 €

RATÓN
OZONE NEON
Precio: 39,90 €



PERIFÉRICOS EXTRA

MAYFLASH FIGHSTICK F300
Precio: 45 €

MAYFLASH JOYSTICK ARCADE UNIVERSAL
Precio: 29,95 €

NOX KHENSU GAMEPAD WIRELESS – GAMEPAD
Precio: 28,90 €

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

MONITOR

DELL ULTRASHARP U2414H 24" LED IPS

Precio: 242 €
Más información: Dell
Web: *www.dell.es*

Con una excelente calidad de imagen y con entrada DisplayPort ofrece un cuidado diseño de bisel delgado.



PROCESADOR

INTEL CORE I5-6600K

Precio: 256 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

Los nuevos chips de 14 nm llegan con un rendimiento formidable. ¡Es hora de dar el salto a la sexta generación!



TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 960 GAMING 4GB GDDR5

Precio: 240 € **Más información:** MSI
Web: *es.msi.com*

Con un precio bastante razonable, los 4 GB de esta variante garantizan fluidez con cualquier juego actual.



RAM

G.SKILL RIPJAWS V RED DDR4 2133 PC4-17000 16GB 2X8GB CL15

Precio: 108 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*

En una disposición de 2 módulos de 8 GB, el rendimiento en doble canal es excelente y admite overclocking.



UNIDAD ÓPTICA

SAMSUNG SN-506BB BLU-RAY SLIM

Precio: 55 €
Más información: Samsung
Web: *www.samsung.com*

Si no quieres prescindir del soporte para DVD y Blu-ray esta unidad es ágil, veloz grabando y muy elegante.



ALTAVOCES

CREATIVE GIGAWORKS T40 SERIES II

Precio: 106 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido con gran nitidez y potencia pese a la ausencia de un módulo de subgraves, gracias a la tecnología BasXPort.



PERIFÉRICOS EXTRA

STEAM CONTROLLER

Precio: 59,95 €
Más información: Steam
Web: *store.steampowered.com*

Aunque diseñado para las Steam Machines, la versatilidad del mando de Valve lo convierte en un formidable gamepad.



PARA TU PC

actualizar tu equipo

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

PLACA BASE

ASUS Z170 PRO GAMING

Precio: 147 €
Más información: Asus
Web: *www.asus.com/es*

Con el socket 1151 para los nuevos chips Skylake, esta placa de Asus es una de las mejores opciones gaming.



CAJA

COOLER MASTER MASTERCASE 5

Precio: 109,90 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

La nueva MasterCase 5 tiene las capacidades del formato sobremesa convencional y un diseño excelente.



TARJETA DE SONIDO

CREATIVE SOUND BLASTER Z

Precio: 69 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido de alta calidad, que cuenta con avanzadas tecnologías de audio, destacando SBX Pro Studio.



DISCO DURO

WESTERN DIGITAL NAS RED 2TB SATA3

Precio: 105 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Un disco convencional, sustentado en una tecnología fiable y robusta con una enorme capacidad de 2 TB.



TECLADO

RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE 2016

Precio: 129 €
Más información: Razer
Web: *www.razerzone.es*

La aparición de nuevas variantes y modelos permiten que este formidable teclado gaming sea más asequible.





RATÓN

RAZER MAMBA 5G CHROMA TOURNAMENT EDITION 16000 DPI

Precio: 89,95 € **Más información:** Razer
Web: *www.razerzone.es*

El excepcional sensor láser junto a un diseño evolucionado hacen del Mamba y ratón gaming soberbio.



PERIFÉRICOS EXTRA

THRUSTMASTER TMX FORCE FEEDBACK

Precio: 199,99 €
Más información: Thrustmaster
Web: *www.thrustmaster.com*

El nuevo TMX consta de un diseño robusto y deportivo, compatible con Xbox y PC.



TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
ANTEC SIGNATURE S10
Precio: 475 €



PLACA BASE
MSI X99A GODLIKE GAMING
Precio: 510 €



PROCESADOR
INTEL CORE I7 5960X
Precio: 1.128 €



RAM
KINGSTON PREDATOR PC4-24K 32GB
Precio: 515 €



TARJETA GRÁFICA
ASUS GEFORCE GTX 1080 FOUNDERS EDITION 8GB
Precio: 799 €



TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUND BLASTER ZXR
Precio: 200 €



DISCO DURO
WD NAS RED 6TB SATA3
Precio: 269 €



UNIDAD ÓPTICA
SILVERSTONE SOB02 BLU-RAY SLIM
Precio: 149 €

MONITOR
ASUS PG348Q 34" WLED UWQHD
Precio: 1.299 €





ALTAVOCES
RAZER LEVIATHAN SOUNDBAR 5.1
Precio: 214 €



TECLADO
CORSAIR K95 RGB
Precio: 199 €



RATÓN
MADCATZ R.A.T. PRO X ULTIMATE
Precio: 164 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LOGITECH G920 DRIVING FORCE
Precio: 389 €

MAD CATZ TRITTON KATANA HD (WIRELESS 7.1 DTS)
Precio: 199,99 €

HTC VIVE STEAM VR
Precio: 973 €

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

MINI PC ALL IN ONE

HASTA 1.000 €

ZOTAC ZBOX MAGNUS EN970 PLUS

Precio: 949 € **Disponible:** *www.alternate.es*

La Steam Machine de Zotac que recomendábamos anteriormente está basada en la tecnología de este equipo, en el que puedes instalar el sistema operativo que prefieras. Destaca su GPU y su SSD de 120 GB.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-5200U 2200MHz
- **RAM:** 8 GB RAM
- **GPU:** GTX 960
- **Disco duro:** 120GB M.2 SSD

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

DE 1.000 € A 1.500 €

ASUS ROG G20CB SP003T

Precio: 1.015 € **Disponible:** *www.rakuten.es*

La versión más actual del G20, viene equipada con un procesador y GPU de última generación, sistema operativo Windows 10 y un rendimiento optimizado, pero diseño es su punto más fuerte y distintivo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 950 2 GB GDDR5
- **Disco duro:** 1 TB SATA 3

INTERÉS: ■■■■■■■■□□

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI GAMING 24GE 2QE

Precio: 1.799 € **Disponible:** *www.pccomponentes.es*

Con un soberbio diseño actualizado y un nivel de equipamiento envidiable, este todo-en-uno de 23,6" de MSI representa la opción más equilibrada de la gama. También existen variantes por menos de 1.500 €.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX960M 2 GB
- **Disco duro:** HDD 2TB + SSD de 256 GB mSATA

INTERÉS: ■■■■■■■■□□



MÁS DE 2.000 €

MSI VORTEX G65 6QF

Precio: 3.999 € **Disponible:** *es.msi.com*

Si vas a tirar la casa por la ventana para tu próximo PC, no dejes de considerar el pequeño e innovador Vortex. Pese a su tamaño, integra los componentes más poderosos, incluyendo una doble gráfica en SLI.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 32 GB
- **GPU:** 2 x GeForce GTX 980 8 GB GDDR5
- **Disco:** HDD 1 TB + SSD 256 GB (2 x 128 Super Raid)

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

EQUIPOS COMPACTOS

NEWCOOLPC GAMER XI

Precio: 859,95 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

El estupendo compacto Gamer XI de Coolmod reduce su precio por debajo de los 1000€ manteniendo un nivel de equipamiento sensacional. Una opción potente y económica para cualquier aficionado.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4790K
- **RAM:** 8 GB (2 x 4 GB) DDR3 1866 MHz
- **GPU:** GeForce GTX 970 OC 4GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1TB SATA

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

MSI AEGIS

Precio: 1.199 € **Disponible:** *es.msi.com*

Diseño vanguardista, en un compacto radicalmente gaming que, además, está muy bien equipado mediante componentes de última generación. Especialmente recomendable para LAN-Party.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel i7 6700
- **RAM:** 16 GB DDR4
- **GPU:** GTX 960 / 970 4GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 256GB SSD M.2 SATA + HDD 2TB SATA

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

ALTERNATE FURY-X GC EDITION W10-64

Precio: 1.749 € **Disponible:** *www.alternate.es*

Esta configuración de Alternate es una de las pocas que cuenta con la formidable gráfica de AMD, Fury, acompañada de un nivel de equipamiento a la altura. Aun así, el precio no es de los más ajustados.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16 GB DDR3
- **GPU:** AMD Radeon R9 Fury
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 120 GB

INTERÉS: ■■■■■■□□□□

COOLPC GAMER XIII MINI

Precio: 2.219 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Difícilmente cabe más en un formato compacto. El Gamer XIII Mini, basado en un chipset Intel X99, es un sensacional PC para jugar. Su precio, pese a ser elevado, se justifica por su soberbio equipamiento.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-5820K
- **RAM:** 32 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX 980 Ti
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 120 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

TODAS LAS CATEGORÍAS
para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

ILIFE NX250.45

Precio: 899 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

Basada en el delgado chasis Raven de Silverstone, puedes considerar este equipo como un PC a medio camino entre el formato compacto y el de sobremesa, que cuenta con una equipación gráfica formidable.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-4460
- **RAM:** 8 GB DDR3 1600 MHz
- **GPU:** Gigabyte GeForce GTX 970 G1 4GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD SanDisk Ultra II 240 GB SATA 3

INTERÉS: ■■■■■■■■■

ILIFE ELITE NVIDIATOR

Precio: 1.399 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

Aquí te sugerimos un primer equipo gaming de sobremesa que incorpora una gráfica GeForce GTX 1070 de la nueva generación de GPU Nvidia. Equipamiento a la última y precio más que razonable.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core I7-6700 / 3,40GHz
- **RAM:** 16 GB DDR4 2666 MHZ Crucial (2X8 GB)
- **GPU:** Palit GeForce GTX 1070 Gamerock 8GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 250 Samsung EVO 850 GB SATA 6

INTERÉS: ■■■■■■■■■

PCCOM BATTLEBOX VR NVIDIA

Precio: 1.969 € **Disponible:** *pccomponentes.com*

¿Quieres asegurarte un equipo que cumpla con los altos requisitos de rendimiento de la Realidad Virtual? Con el Battlebox VR de PC Componentes acertarás. El chasis NZXT Noctis 450 le va como anillo al dedo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX 980Ti 6GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 500 GB SATA 3

INTERÉS: ■■■■■■■■■

COOLPC NVIDIA GAMERS V

Precio: 2.231 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Dentro de la nueva línea de equipos CoolPC Nvidia, el Gamers V viene a ser el tope de gama razonable, que dentro de un exclusivo chasis Corsair Spec Alpha GTX integra dos poderosas gráficas en modo SLI.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16GB DDR4 (2x 8GB)
- **GPU:** 2x Asus GeForce GTX 980Ti Strix 6GB
- **Discos:** 256GB M.2 SSD + 2TB SSD

INTERÉS: ■■■■■■■■

EQUIPOS PORTÁTIL

HASTA 1.000 €

ASUS G551JX-DM218H

Precio: 969 € **Disponible:** *www.asus.es*

Asequible, poderoso y con un delgado y sobrio diseño, el G551JX de Asus es un portátil de 15,6" capaz de ejecutar con fluidez cualquier juego actual. Integra una unidad óptica DVD 8X supermulti y conectividad WiFi AC.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 8GB
- **GPU:** Nvidia GTX950M
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS: ■■■■■■■■

DE 1.000 € A 1.500 €

MSI GE62 6QD-269XES HEROES EDITION

Precio: 1.299 € **Disponible:** *es.msi.com*

La última serie de portátiles gaming de MSI ha incorporado algunas ediciones como ésta, decoradas espectacularmente con el MOBA de Blizzard «Heroes of the Storm». Por supuesto, los componentes son de primera.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX960M
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 128 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■

DE 1.500 € A 2.000 €

DELL ALIENWARE 17 R3

Precio: 1.799 € **Disponible:** *www.alienware.es*

Introducimos uno de los modelos de la gama Alienware que sigue estando en la vanguardia del gaming portátil. Con el genial diseño de la gama, esta variante intermedia viene muy bien equipada.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX970M
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS: ■■■■■■■■

MÁS DE 2.000 €

ACER PREDATOR G9-791 (76CD) 17,3"

Precio: 2.699 € **Disponible:** *www.acer.com*

La renovación de la línea de portátiles gaming de Acer nos trae este formidable equipo que cuenta con lo último en componentes, destacando su pantalla IPS y su sistema de sonido Predator Surround 4.2.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 32GB RAM DDR4 SDRAM
- **GPU:** GTX 980M 4GB
- **Disco duro:** 1TB + 128 SSD

INTERÉS: ■■■■■■■■



micromanía te regala CONQUISTADORES DEL NUEVO MUNDO

¡Si eres fan de la Historia, nada como combinar tu pasión con la mejor combinación de rol y estrategia en un juegazo valorado en 10 euros!

Un mundo nuevo te espera para ser conquistado. Es el s. XVI, América está llena de misterios, peligros, aventuras y tesoros y tú has llegado para expandir el poder del imperio español. ¿Listo para el desafío? «Conquistadores del Nuevo Mundo» te mete en la piel de un hidalgo embarcado en pos de gloria y fortuna. Explorar es sólo el principio, para lo que tendrás que organizar a tu grupo, pertrecharlo de todo lo necesario para la aventura y lanzarte a descubrir los misterios de la selva y enfrentarte a los nativos.

Rol, aventura, estrategia...

«Conquistadores del Nuevo Mundo» combina Historia, rol, estrategia, aventura... No sólo has de explorar. Cuando te enfrentes a los nativos, ¿qué harás? ¿Usarás la diplomacia y forjarás alianzas o conquistarás el Nuevo Mundo a sangre y fuego? ¿Estás preparado para aprovechar los recursos de la jungla y sobrevivir en los campamentos o lo fiarás todo a los pertrechos que cargues? ¿Cómo mantendrás la moral de los hombres de tu grupo ante los peligros que has de afrontar? Ser un conquistador no es nada sencillo, como podrás comprobar...

¡A por los aztecas!

La conquista del imperio azteca será tu principal objetivo, y para ello al final no te quedará otra que luchar. Tras desarrollar las habilidades de tu héroe tendrás que ponerlas en práctica en combates por turnos en escenarios donde el entorno táctico podrá ser tan definitivo como tu estrategia a la hora de plantear la lucha. ¿Quieres disfrutar de la Historia, el rol y la estrategia como nuna antes? ¡Pues hazte con este juegazo valorado en 10 euros!

> "Conquista el Imperio Azteca, explora el Nuevo Mundo y descubre tesoros increíbles"



¡Explora el Nuevo Mundo! En el juego de este mes debes formar cuadrillas de expedicionarios para descubrir los secretos del Nuevo Mundo.





¡Los secretos y tesoros que te esperan son enormes! Descubre todo lo que se oculta en este desconocido territorio... ¡y mucho ojo con la política!



¡El combate ha empezado! En «Conquistadores del Nuevo Mundo» tienes mucho más que hacer aparte de explorar. Conquistar el Imperio Azteca no será fácil y pelear contra los indómitos nativos no es sencillo. ¡Despliega toda tu estrategia!

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «Conquistadores del Nuevo Mundo» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya en tu kiosco".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

Reparto de Claves

Introduce la clave obtenida en tu revista Micromanía

Introduce también tu email para recibir la clave de activación del juego en la tienda online de FX Interactive

¡Hazte con tu clave!

3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Pentium 4 a 3,2 GHz **RAM:** 2 GB **Tarjeta 3D:** 256 MB (GeForce 8600, Radeon X1600 o superior) **Conexión:** ADSL

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

CANCELAR — CREAR MI CUENTA FX

1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

CANJEAR CÓDIGO FX

Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

2 Ya tienes activa tu copia de «Conquistadores del Nuevo Mundo». Compruébalo en "Mi Perfil" y asegúrate de que aparezca bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «Conquistadores del Nuevo Mundo» para instalarlo.



3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.



JUEGO DEL MES
micromanía

MIRROR'S EDGE CATALYST

Acero, cristal y velocidad de vértigo

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** DICE/ Electronic Arts
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Nº de DVDs:** 4 **PVP rec:** 59,95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** www.*mirrorsedge.com/es_ES* Información, acceso a datos runner...

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Misiones principales:** 10
- **Herramientas:** Gancho Mag (en distintas fases de mejora)
- **Mejoras:** Habilidades de movimiento, combate y equipamiento.
- **Multijugador:** No (desafíos sociales, clasificaciones globales)

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 970, GeForce GTX 690, GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 3250/AMD FX 6350 (requiere quad core)
- **RAM:** 6 GB
- **Espacio en disco:** 25 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 650 Ti (2 GB), Radeon R9 270X
- **Conexión:** ADSL (activación Origin, desafíos sociales)
- **Especial:** Windows 7 64 bit mín.

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** ADSL
- **Especial:** Windows 10 64 bit


La parte final de la aventura, en el Shard, provoca auténtico vértigo. La escala vertical de varias misiones es tremenda.


El gancho Mag no sólo es útil en la calle. En los Nodos de Red más avanzados tendrás que usarlo para crear tus rutas.


La desactivación de los nodos es vital para poder realizar viajes rápidos y fastidiar a KrugerSec en la parte final.


Glass City te espera, Faith. El reinicio de «Mirror's Edge» es un juego hecho para los fans de Faith. Adorarás por momentos el juego y en otros lo odiarás. DICE ha creado algo que no deja indiferente.


¡A volar por Glass City! Bueno, no hay que entusiasmarse demasiado. Los viajes en dron se dan sólo un par de veces en el juego y están predefinidos. No puedes cogerlos cuando quieras...

Todos los fans de «Mirror's Edge» hemos esperado la vuelta de Faith con tal intensidad que nos dolía. El anuncio de «Catalyst» hace tres años nos casuó tal alegría que soñábamos desde entonces con volver a hacer parkour en este juego de acción en primera persona y a sentir el vértigo de la velocidad recorriendo las azoteas de una ciudad futurista. Pues bien, Faith ha vuelto y muchos de esos sueños se han cumplido con creces. Aunque otros se han convertido en una pesadilla.

Los fans de «Mirror's Edge» amamos su concepto y diseño, así como su jugabilidad que, sin ser perfecta, era algo único. «Catalyst» recupera todo eso y, en muchos momentos lo mejora. En otros, no.

La acción de «Catalyst» es vertiginosa. Casi siempre. La fluidez

“ Corre, salta y deslízate por las azoteas de Glass, en una aventura futurista de acción y velocidad ”

del movimiento es suave y precisa. Casi siempre. Los combates son sencillos y divertidos. Casi siempre. Y la IA... No, la IA no es buena, aquí hay poco debate.

Con todo lo bueno que es «Catalyst» –que lo es– son esos "casi" los que provocan en muchas ocasiones unos desequilibrios tan tremendos en el conjunto que al final ves que se convierte en un juego sólo para fans. Porque lo amas y lo odias al mismo tiempo. No entiendes que tenga misiones, desafíos y diseños absolutamente magistrales, combinados con fallos clamorosos en otros instantes.

Y todo ello vamos a verlo ahora, si nos acompañas en estas páginas.

Los orígenes de Faith

El reinicio de la saga que supone «Catalyst» viene acompañado de la narración de los orígenes de Faith como runner en Glass City y, por tanto, de cómo se ha establecido la propia sociedad futurista que nos muestra el juego.

En realidad, la trama, a medida que se desarrolla, se va volviendo previsible, y deja en un plano totalmente superficial personajes y situaciones que podían dar muchísimo más de sí. Pero en fin, eso

EL RENACIMIENTO DE FAITH



Aunque la historia de «Catalyst» es bastante previsible, y el desenlace final, más aún, con un cliffhanger que augura y asegura una continuación, ya sea como DLC o como nuevo juego, hay que reconocerle a DICE el esfuerzo por intentar hacer una trama más interesante y atractiva que la del juego original. Lo malo es que la historia es bastante superficial y sus personajes demasiado planos.



Una buena tirolina te ahorra mucho tiempo. A veces es el único camino posible, pero en cualquier caso búscalas, porque son un atajo tan relevante como el uso del gancho Mag.





Deja tu impronta en Glass. Las facciones de Glass quieren que nos unamos a ellos, pero un runner siempre deja su sello personal por todas partes en Glass.

EL UNIVERSO SOCIAL DE GLASS

Aunque, como su antecesor, «Catalyst» es un juego para ser disfrutado en solitario, el componente social aparece como desafíos que podemos definir y distribuir en Glass.

Entre las carreras que podemos encontrar en el juego, creadas por DICE, se establece una clasificación, según rango, de los jugadores y sus tiempos récord.





Pero es quizá más relevante que nosotros mismos podemos definir desafíos y colocarlos allí donde queramos por la ciudad, para que otros jugadores intenten batirnos.



El combate siempre se produce sin armas. Y aunque no es la parte más lograda de «Catalyst», es cierto que cuando consigues coordinar un buen combo, la sensación es bastante satisfactoria.



no es lo importante en un juego como éste. Aunque tiene tela que plantee todo eso para luego acabar como acaba. Ya lo verás.

Lo importante es Faith, su condición de runner y sus habilidades. La acción en primera persona de «Catalyst» se centra justo ahí, buscando movimiento, intensidad y vértigo. Y muchas veces lo consigue.

Faith posee tres tipos de habilidades que debemos desbloquear a medida que ganemos experiencia cumpliendo misiones o superando desafíos: movimiento, combate y equipamiento.

Al comienzo del juego estamos bastante limitados para casi todo y sólo podemos hacer encargos básicos. Pero incluso algunos de los que están desbloqueados al comienzo –como alguna de las entregas– son casi imposibles de llevar a cabo por no contar aún con la experiencia suficiente. No es un concepto extraño en juegos de mundo abierto, tal y como se ha diseñado «Catalyst». Pero hasta ese mundo abierto no lo es tanto al inicio.

> **“La acción, siempre en primera persona, es vertiginosa, aunque a veces también frustrante”**

Lo curioso es que, incluso al final del juego, muchas misiones secundarias se quedan ahí, sin cumplirse, porque puedes acabarlo sin tener desbloqueadas todas las habilidades de Faith y es muy complicado superarlas sin ello. ¿Extraño? Sí, aunque, en realidad, una vez finalizada la historia, el mundo de juego sigue ahí para seguir haciendo desafíos sociales y probando cosas una y otra vez. Corriendo por el placer de correr, vaya.

Ajustes y pulido

Todo lo que «Catalyst» tiene conceptualmente es brillante, pero su puesta en práctica se mueve a uno y otro lado de la línea de la frustración, demasiadas veces.

La explicación es que muchas veces el juego cambia de repente premisas básicas que estás usando, sin venir muy bien a cuento. La IA tiene culpa en todo esto, en muchas misiones. Es pobretona



Si deslizarse por tirolinas es vertiginoso, por las rampas... ¡Uuuff! Esa sensación de velocidad extrema es mucho más acusada cuando la visión se dirige hacia abajo y vemos a Faith deslizarse.



¿Tienes vértigo? Pues algunas secuencias te van a marear y mucho. No es broma, la sensación de altura es espectacular. Colgarse de una grúa u otro objeto y mirar hacia abajo da escalofríos...

DESAFÍOS EN GLASS CITY... Y MÁS

Glass City está llena de desafíos. Pero, a diferencia de juegos en que estos te sirven para ganar experiencia, a veces es necesario tenerla de antemano para superarlos.



Las misiones secundarias y encargos en Glass son numerosos, pero nada fáciles. Las mejoras de habilidad y la experiencia son claves para vencer.



Los nodos de red en los distritos de Glass bloquean al acceso a los viajes rápidos de las guaridas, y controlan la seguridad. Es obligatorio desactivarlos.



El gancho Mag y sus mejoras resultan imprescindibles en algunos puntos y misiones. La verdad es que es una mejora más que atractiva, aunque su uso esté limitado.



La visión del corredor es imprescindible para encontrar rutas en momentos críticos. Por desgracia, a veces se desactiva, porque sí. ¿Fallo de diseño o desafío?



Las mejoras de las habilidades de Faith son vitales para llevar a cabo muchas misiones secundarias, curiosamente, que sin mejoras resultan imposibles.

hasta decir basta. En otras ocasiones, el movimiento suave y continuo se frustra de la peor manera por culpa de la geometría. No se puede exigir precisión y continuidad cuando el saliente de un andamio te bloquea en un salto, o cuando Faith se mata al caer de una altura mínima -porque sí- mientras en otras ocasiones cae desde más alto, pero como está escriptado, da igual, o pedir velocidad máxima con precisión absoluta en ángulos absurdos. Básicamente, el juego cambia las reglas de forma aparentemente arbitraria, lo que te desquicia. Como la visión de corredor, que el juego desactiva en momentos críticos o no aparece cuando la activas, en ocasiones.

«Catalyst» encierra un juego maravilloso en un envoltorio que necesita mucho más pulido y ajuste del que tiene ahora. Es un juegazo, en serio, pero que te desquicie como lo hace por pequeños errores o por la pura geometría, no es de recibo al precio que tiene. **A.P.R.**

LA REFERENCIA



MIRROR'S EDGE

La anterior entrega de la serie marcó los cimientos de diseño y jugabilidad, con una acción en primera persona rompedora y llena de posibilidades.

ALTERNATIVAS

DOOM

Nota: 94 — **MM 255**

BATTLEBORN

Nota: 76 — **MM 255**

NUESTRA OPINIÓN

Acaba con el poder del conglomerado y reivindica a los runners.
Acción en primera persona donde el parkour, la velocidad y el desafío a la autoridad forman los pilares de un juego vertiginoso y fascinante.

LO QUE NOS GUSTA

- La incorporación del gancho Mag y la posibilidad de llegar a objetivos por muy distintas rutas.
- Artísticamente es algo increíble. El diseño de Glass hipnotiza, y Frostbite saca lo mejor de sí.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Una IA muy pobretona. Hay guardas que te disparan incluso estando de espaldas, con un par.
- El poco pulido que tiene en muchas ocasiones. Muy exigente para fastidiarlo todo por fallos de geometría.
- La extraña desactivación de la visión de runner, la aleatoriedad de la aparición de enemigos...

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

«Catalyst» es un juego que amas y odias a partes iguales. Su diseño es sensacional, artísticamente es impresionante, la jugabilidad ofrece posibilidades increíbles... Y luego, fallos tontos de ajustes de geometría, una IA de lo más pobre o la aleatoriedad y arbitrariedad aparente de sucesos, te ponen frenético. Es un juegazo, pero necesita ser pulido.

LA NOTA 82

METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 37

METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 75

JUEGO RECOMENDADO micromanía

SHERLOCK HOLMES THE DEVIL'S DAUGHTER

¡El detective ha vuelto!



LA REFERENCIA



S. H. CRIMES & PUNISHMENTS

La anterior entrega de Holmes era redonda en la variedad y profundida de sus casos.

ALTERNATIVAS

A. C. THE ABC MURDERS
Nota: 81 **MM 252**

THE GUEST
Nota: 80 **MM 253**

Conseguir que nos creamos, de forma convincente, ser el detective más famoso de la literatura, el cine y la TV –o casi– no es tarea fácil para un guionista, del medio que sea. En el caso de los juegos de la saga de «Sherlock Holmes», Frogwares lleva ya unos cuantos títulos consiguiéndolo, y con nota. ¿Han repetido en «The Devil¦s Daughter», teniendo en cuenta las novedades que se han añadido a los cuatro nuevos casos de la presente aventura? Pues la verdad es que sí, y aunque es cierto que muchos apartados podrían haber sido mejor desarrollados o haber estado más pulido en algún aspecto, el nuevo juego de Holmes es una magnífica aventura que gustará, a buen seguro, a los fans.

Cuatro casos, una hija

«The Devil's Daughter» nos propone, como decimos, cuatro casos –más uno muy pequeño al final– en los que el crimen y el asesinato suelen ser protagonistas. Pero también, bajo la apariencia de no tener nada que ver uno con otro, un hilo común acaba conectando todo lo que Holmes ha de investigar en la aventura. Un hilo que coloca a su hija adoptiva en el centro.

Los cuatro casos de «The Devil's Daughter» tienen elementos comunes básicos como la investigación en distintos escenarios, la recogida de pistas, los interroga-

> “Una terrible amenaza se cierne sobre Sherlock Holmes y su hija adoptiva en sus nuevos casos”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Frogwares/BigBen
- **Distribuidor:** Badland Games
- **Nº de DVDs:** 3 **PVP rec:** 39,95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *sherlockholmes-games.com/es*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Casos a resolver:** Cuatro
- **Personajes controlables:** Cuatro (Sherlock como principal)
- **Herramientas:** Mesa de análisis, mapa, cuaderno, imaginación, visión de detective, detective, escuchas, conexión de pistas
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 970, GeForce GTX 690 GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 a 3.6 GHz, AMD FX a 4.2 GHz Quad Core
- **RAM:** 6 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 460, Radeon HD 7790
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)
- **Especial:** Windows 7/8.1/10 64 bit

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 7xx
- **Conexión:** ADSL



¿Lo ve, Watson? ¡Ahí está la pista! El regreso de Holmes nos ofrece una estupenda aventura con gran dosis de rejugabilidad.



¡Llega el momento de dar forma a las pistas! Pero no es fácil dar con la verdad. Puedes llegar a muy distintas conclusiones.



Crea perfiles de los sospechosos. Tus dotes de observación te facilitarán el posterior interrogatorio del personaje en cuestión.



¡El juego ha empezado de nuevo para Holmes! La nueva aventura del detective londinense nos ofrece cuatro casos en los que tendrás que investigar, deducir, pelear y descubrir la verdad oculta.



¿Por qué tiene esas manchas ahí? Si localizas todos los puntos de interés del físico del personaje y los combinas con sus respuestas, podrás dar con muchas claves de cada caso en un momento.

torios a sospechosos y la creación de sus perfiles. Pero también tienen detalles de diseño y aspectos propios de cada uno que los convierten en únicos, más allá de la historia que desgranan y cuya verdad oculta deberemos encontrar.

En uno es el uso del sigilo. En otro, la acción directa –usando eventos QTE–. En otro, la abundancia de puzles. Podemos manejar a personajes secundarios en algunos momentos... Pero en los cuatro las posibilidades no se ciñen a una única vía de investigación ni a una resolución exclusiva.

Sí, es posible llegar a distintas conclusiones finales en cada caso, acusar o exculpar a personajes "dudosos" según las pistas recogidas y las deducciones hechas y, en definitiva, podemos mandar a un inocente a la cárcel o dejar en libertad a un asesino. Y todo afectará a la historia principal, para bien y para mal. En definitiva, «The Devil's Daughter» ofrece posibilidades de rejugabilidad muy, muy interesantes.

Investigación y acción

El juego ofrece novedades interesantes en la inclusión de momentos de acción, como hemos dicho, sigilo o "fabulación" –imaginación, como lo llama el juego– de secuencias y distracciones que casi parecen sacadas de las películas de Guy Ritchie.

Aunque es una aventura estupenda, podría haber estado más pulida, mejor desarrollada en algunos aspectos y ser más profunda, pero en líneas generales no defrauda en absoluto. Y pese al excelente doblaje en inglés, una localización completa al español no habría estado de más. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

¡Elemental, querido Watson! Métete en la piel de Sherlock Holmes (y en otros momentos en la de secundarios) para descubrir la verdad de cuatro misteriosos casos, desplegando tus dotes de detective.

LO QUE NOS GUSTA

- Lo variado de los casos disponible, con diferente uso de las herramientas disponibles para investigar.
- Un apartado visual mucho más atractivo y cuidado que en entregas anteriores de la serie.
- Las posibilidades de rejugabilidad derivadas de las distintas deducciones y conclusiones de los casos.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La rigidez que ofrecen algunas animaciones e interacciones, incluso en las secuencias de acción.
- El cambio forzoso a 1ª persona en algún momento.
- Debería haber estado doblado al español.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Los cuatro nuevos casos de Sherlock Holmes van de menos a más, con un diseño de acción en que la exploración, la perspicacia y, en algunos momentos, la acción, se combinan para crear la experiencia más cinematográfica de la saga, con momentos que recuerdan a las película de Guy Ritchie. Podría haber sido mejor, sí, pero es una gran aventura.

LA NOTA 82

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 74

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 63

ANIMA: GATE OF MEMORIES

Las dos caras del rol

LA REFERENCIA





DEVIL MAY CRY 4 S.E.
La acción del juego de Capcom manda sobre cualquier otro apartado, siendo vertiginosa.

ALTERNATIVAS

DARK SOULS 3
Nota: 91 — MM 254

DRAGON'S DOGMA DARK...
Nota: 88 — MM 251

El tour de force de Anima Project con «Anima: Gate of Memories» es digno de encomio. El estudio está formado por tan sólo tres personas y el resultado, como juego indie, es notable. Bien es cierto que «Anima» no intenta competir con juegos de grandes compañías en el tamaño de su mundo, la espectacularidad técnica ni la duración, pero a cambio cuenta con bazas como la pareja protagonista, realmente atractivas, así como las posibilidades derivadas de la libertad de exploración a partir de cierto punto, para descubrir los misterios del mundo de Gaia y de su trama, aunque a veces estén contados de una forma algo oscura y haya que echar mano de la documentación que se va acumulando en nuestro inventario para poner las ideas en orden.

A través de Gaia

El mundo de Gaia es el escenario de juego aunque, en realidad, es parte de ese mundo, que conocemos sobre todo a través de los accesos de la torre Arcane que iremos desbloqueando, los que nos cuentan la historia del Byblos, la orden de Nathaniel y de la Portadora de Calamidades, la protagonista del juego. Pero, como hemos dicho, en realidad es una pareja protagonista. El segundo personaje, Ergo, es un espíritu destructivo y burlón que está encadena-

> “Rol y acción se unen en un juego que destaca por su pareja protagonista y ambientación”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
12 **Género:** Rol/Acción **Idioma:** Español (textos) **Estudio/compañía:** Anima Project/Badland Indie **Distribuidor:** Badland games **Nº de DVDs:** 1 **PVP rec:** 19,95 € **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.gateofmemories.com* Información, blog, imágenes...	**Personajes jugables:** 2 **Habilidades:** 29 (por personaje) **Armas:** Múltiples (2 simultáneas) **Anillos:** 2 simultáneos **Multijugador:** No	**CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 970, GeForce GTX 690, GeForce GTX 980 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Dual Core **RAM:** 4 GB **Espacio en disco:** 6 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 460, Radeon HD 5850 **Conexión:** ADSL (activación Steam)	**CPU:** Core i5 **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 10 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 7xx **Conexión:** ADSL



Las plataformas también aparecen. En algunos escenarios, el salto entre plataformas es clave -y nada fácil- para continuar.



¿Has potenciado ya tus poderes? Puedes crear tu propio estilo desbloqueando maestrías de combate, magia y movimiento.



Un doblete protagonista. «Anima» ofrece dos protagonistas que podemos alternar, incluso para crear combos en la lucha.



El mundo de Anima nos espera. En él, la portadora de Calamidades tendrá que combatir a las fuerzas de la oscuridad y la corrupción para salvar Gaia, desarrollándo sus habilidades mágicas.



Hay enemigos muy, muy correosos. El combate es uno de los apartados más atractivos del juego, y será necesario dominar los combos para vencer a algunos grandes enemigos.

do a las páginas de un libro que la portadora lleva consigo. Ergo puede ser liberado en cualquier momento, de modo que alternamos el control entre ambos, pero nunca están juntos. Y la evolución de las habilidades y poderes de uno y otro es independiente, así como los objetos que porten, aunque compartan inventario.

Esto tiene su razón de ser porque a veces un personaje puede activar mecanismos y combatir a criaturas que el otro no puede. Y lo mejor es que en la mayoría de combates podemos pasar de uno a otro en pleno golpe, creando combos únicos y espectaculares. De hecho, el combate es de lo mejorcito de «Anima», recordando –salvando las distancias– al de la saga «Devil May Cry».

Pero además de combatir hay que explorar, resolver muchos puzles –nada sencillos–, descubrir los secretos de la trama –bastante enigmática a veces, con una narrativa algo confusa–... y pelearse con las plataformas y los escenarios que exigen ajuste fino, en uno de los puntos más flojos del juego.

La precisión en las zonas de plataformas debería haberse ajustado mucho más en los controles, pensados, sobre todo, para un combate vertiginoso. El ajuste fino es el gran handicap en la acción de «Anima», y mientras que para el combate funciona a las mil maravillas, en estos negociados la cosa no funciona tan bien.

Lo bueno es que el juego va de menos a más y, si le das una oportunidad, se revela notable. Dista de ser perfecto y sus desequilibrios son evidentes, pero la relación calidad-precio es buena y nos invita a confiar en el siguiente proyecto del estudio, que esperamos más ambicioso y pulido. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

El mundo de Gaia te necesita. Recorre Gaia e intenta salvarlo de la corrupción, manejando a la Portadora de Calamidades o Ergo Mundus, y usando tus habilidades mágicas y de combate.

LO QUE NOS GUSTA

- La dualidad del protagonismo, pudiendo alternar entre ambos personajes y potenciando los combos en pleno combate al pasar de uno a otra.
- El desarrollo de habilidades y la libertad de elección del camino, permitiendo definir un estilo propio.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Los escenarios, en su mayoría, están prácticamente desprovistos de contenido y personajes.
- La escasez de pistas y orientación al inicio del juego.
- La escasa precisión que se tiene en los saltos en plataformas. Necesita mayor ajuste en los controles.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

«Anima Gate of Memories» es un JDR de acción, inusual en el panorama del desarrollo español. Va de menos a más y, pese a sus desequilibrios, si le concedes tiempo y te acostumbras a su estilo acaba desvelándose como un juego desafiante y muy exigente con el jugador, incluso en el nivel más fácil. Lástima de las imprecisiones en el control...

LA NOTA **72**

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 71 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 55

MIGHTY No. 9

¡Ataque de nostalgia y diversión!

LA REFERENCIA





SHOVEL KNIGHT

Las plataformas también son la base de «Shovel Knight», aunque el estilo es diferente.

ALTERNATIVAS

ORI AND THE BLIND FOREST
Nota: 94 — **MM 244**

GROW HOME
Nota: 85 — **MM 242**

Hace ya más 30 años, cuando las recreativas dominaban la Tierra –sé, prácticamente hablamos de la época de los dinosaurios–, además de los juegos de marcianitos, los de plataformas eran otro de los grandes pilares de la industria del juego. El salto a las primeros micros domésticos y consolas de 8 bit llegó acompañado del intento de emular aquellas máquinas y sus títulos. Y entre muchos de estos la saga «MegaMan» era de lo mejorcito y consiguió una legión de fieles seguidores por todo el mundo. Han pasado casi 30 años, sí, y la aparición –¡por fin!– de su heredero espiritual, «Mighty No 9», de la mano de Inafune y su estudio Compcept, sirve a los más viejunos para desatar su nostalgia y a los más jóvenes –si te gusta el género, claro– para disfrutar de lo lindo con un título que es pura diversión, jugabilidad desatada y que te obliga a desplegar toda tu habilidad, reflejos y precisión para, con el espíritu de las recretivas clásicas, disfrutar de los combates contra jefes finales, los saltos, disparos y combos para pasártelo en grande disparando a todo lo que se mueva.

¡Los robots se han vuelto locos!

La premisa de «Mighty No 9» es que un virus informático ha contagiado a las máquinas y robots del

> “Salva al mundo de los robots infectados, en un juego de acción y plataformas de estilo clásico”

INFOMANÍA

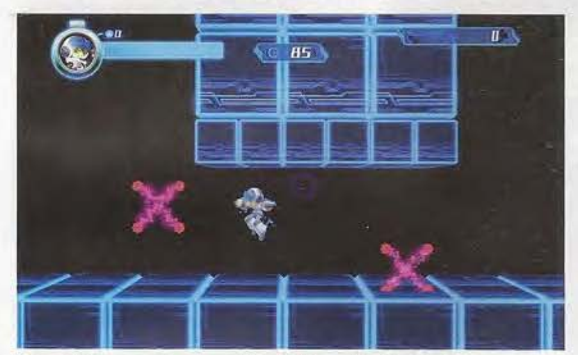
FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
12  **Género:** Arcade/Plataformas **Idioma:** Español (textos) **Estudio/compañía:** Comcept/Deep Silver **Distribuidor:** Koch Media **Nº de DVDs:** 1 **PVP rec:** 19,99 € **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.mightyno9.com*	**Niveles:** 12 **Enemigos robots "Mighty":** 8 **Modos extra:** New Game +, Modo Ex, Acometidas de Jefe **Multijugador:** Sí (cooperativo 2 jugadores, carrera online 2 jugadores)	**CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 970, GeForce GTX 690 GeForce GTX 980 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core 2 Quad a 2.8 GHz, Phenom X4 **RAM:** 4 GB **Espacio en disco:** 2 GB **Tarjeta 3D:** Radeon HD 7770, GeForce GTX 550 Ti **Conexión:** ADSL (activación Steam)	**CPU:** Core i5 **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 2 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx **Conexión:** ADSL



Los distintos tipos de disparo nos pueden ser de mucha ayuda contra ciertos enemigos. Estudia bien tus opciones.



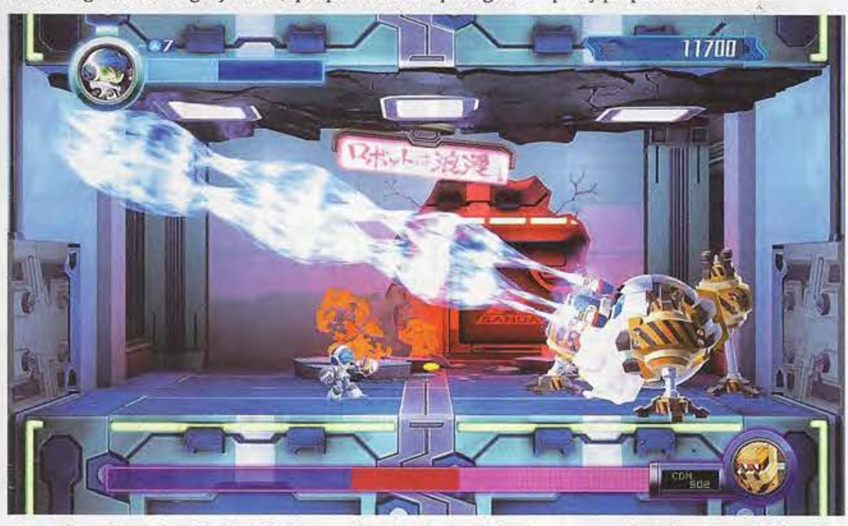
Los ocho hermanos de Beck nos esperan. han sido infectados por el virus y sus poderes son tremendos. ¿Podrás con ellos?



Las misiones extra, en el Modo Ex, están diseñadas como desafíos para un jugador en las que cumplir objetivos concretos.



Plataformas, disparos, habilidad, reflejos... ¿Han vuelto los 80? No, pero como si hubiera ocurrido gracias a «Mighty No 9», que por fin está aquí. Agarra tu pad y prepárate a disfrutar.



¡Que vivan los jefes finales! No hay nada más clásico de los juegos arcade de los 80, y «Mighty No 9» les rinde homenaje con unos diseños espectaculares. Ya sabes, estudia sus rutinas y a por ellos.

planeta y se han vuelto locos, destrozándolo todo. Para complicar la cosa, una serie de robots guerreros, los Mighty, han sido también infectados y son las máquinas más poderosas que hay... Bueno, no todos, Beck, el número 9, se ha salvado –sin saber muy bien la razón– y es la única esperanza de la humanidad. Por supuesto, tenemos que controlar a Beck por una docena de fases de desplazamiento lateral para acabar con todops los enemigos y enfrentarnos a nuestros ocho hermanos y algunos jefes más, devolviendo la paz y normalidad al mundo.

Plataformas, acción, combos, saltos, combates intensos, trampas y mucha diversión es lo que nos espera. Pero, además del modo de juego normal, Comcept ha añadido varios extra para alargar la vida del juego. Tenemos pruebas y desafíos en los que conseguir objetivos concretos –a veces contrarreloj–, también se puede jugar de forma cooperativa o competir en carreras contra otro jugador, recorriendo los niveles del juego.

Lo mejor de «Mighty No 9» es que es pura esencia arcade. El diseño de los niveles es excelente, podemos elegir el número de vidas para jugar –haciendo más exigente el desafío–, los jefes finales y sus rutinas de ataque son sensacionales y, aunque dista mucho de ser un juego perfecto, si eres un nostálgico de las plataformas, pero no eres un fanático del píxel, pocos mejores ejemplos vas a encontrar que te satisfagan.

Su estupendo precio y su tremenda jugabilidad son ya razones suficientes para probarlo, pero además es un ejercicio de nostalgia impecable. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Combate a los robots infectados y salva la Tierra. Controla a Beck, un robot de combate y la única esperanza de la humanidad frente a una infección viral que ha transformado a las máquinas en peligro.

LO QUE NOS GUSTA

- El diseño de los niveles, con fases de habilidad, acción, precisión y enfrentamientos con jefes finales.
- El añadido de los modos extra, para aportar más variedad y longevidad al juego.
- Las opciones multijugador, cooperativas y versus.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Si no echas de menos el mundo de las plataformas y las recreativas, muy posiblemente no te diga nada.
- Se podía haber localizado con voces en español.
- La casi obligatoriedad de contar con un pad para jugar en condiciones. Es muy necesario, en serio.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Comcept nos devuelve a la edad de oro de las máquinas recreativas con un juego de plataformas que es puro vértigo en su acción y exige habilidad, reflejos y precisión. Un juego de platafrmas que recoge el legado de la saga «MegaMan» y nos devuelve a una época en que lo importante era la diversión sin más complicaciones. ¡Ojo que engancha!



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 35 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 50

OPORTUNIDADES



OVERWATCH

¿Tan pronto? Sí. La rebaja no es oficial, pero Amazon.es ya tiene Overwatch: Origins Edition a 47,96 €, una rebaja decente si se compara con los 60,99 € que cuesta normalmente. Incluye el juego, obvio, varias skins, un diseño de Widowmaker y extras para otros títulos de Blizzard.



BATTLEBORN

Lo nuevo de Gearbox ya está bastante rebajado en varias tiendas, aunque donde más barato lo hemos visto ha sido en Game.es, que lo tiene a 24,95 € en su versión más básica. Pese a las malas lenguas, es un juego decente y una curiosa mezcla de MOBA y FPS.



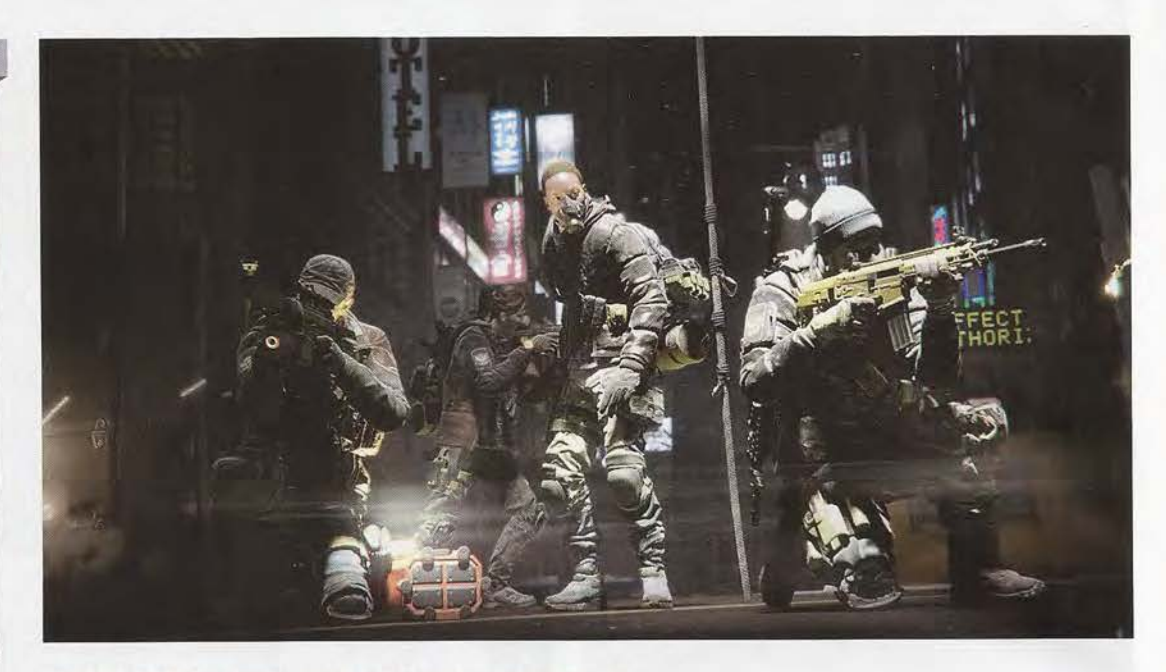
HOMEFRONT: THE REVOLUTION

Otro que, pesea estar recién lanzado, ya ha visto cómo su precio ha bajado. XtraLife lo tiene por 29,99 €. Si lo queréis con su pase de temporada, que incluirá DLC para la campaña, sumad otros 24,99 €. Por el juego completo, la verdad es que 54,99 € nos parece buen precio.



STAR WARS BATTLEFRONT

Nunca es un mal momento para recordar que uno de los FPS más adictivos y con la mejor temática de fondo de 2015 está a 29,99 € de manera oficial en Origin. La edición deluxe sube a 39,99 € y la Ultimate Edition, que incluye el pase de temporada, se va a 79,99 €.



THE DIVISION

Navidades apocalípticas

Ubisoft ha tenido algunos problemas con «The Division» los pasados meses, pues parece que los jugadores han abandonado el PC por culpa de los muchos hackers que lo habitan y hacen imposible ganar botín del bueno en las misiones más difíciles y en la Dark Zone. Además, otros bugs y problemas con las actualizaciones ha hecho que algunas semanas los servidores estuvieran más tiempo caídos que online, algo que tampoco no puede ser bueno del todo.



Nueva York ha caído

Aún con sus problemas, «The Division» esconde una jugabilidad adictiva y muchos elementos de RPG bien llevados a sus mecánicas de shooter en tercera persona. Hay muchísimas misiones, un equipamiento y unas armas que jamás dejan de mejorar y una constante necesidad de colaborar con los demás para triunfar en los retos con mejores recompensas. Su bajada de precio (no oficial) ayuda a lidiar con esos errores que mencionábamos y hace menos molesto pagar por los DLCs que están por llegar. También hay actualizaciones gratis cada mes, así que mejor que mejor.







INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Shooter / RPG
- **PVP Rec:** 32,90 € (Amazon)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 253 (Abril de 2016)
- **Estudio/compañía:** Massive / Red Storm / Annency / Reflections
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de DVDs:** 1 + código digital
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *tomclancy-thedivision.ubi.com*

18

LA NUEVA NOTA

Un virus ha tomado la ciudad de Nueva York y tu papel, como agente de La División, es reconquistarla. Lucharás contra las bandas formadas en el caos y te equiparás con lo que encuentres en sus bases.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 71

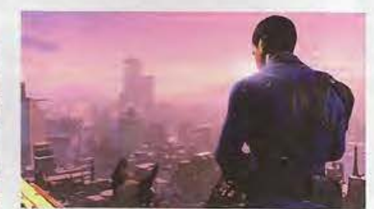
METACRITIC MEDIOS LA NOTA 80

FALLOUT 4

La guerra nunca cambia; los precios, a veces







La nueva entrega de la saga postapocalíptica de Bethesda ha dividido a los fans: algunos agradecen la acción y la aproximación aún más directa que en «Fallout 3», mientras que otros echan de menos las ideas y las ingeniosas misiones de «Fallout: New Vegas». Con juegos tan grandes es normal no ponerse de acuerdo en todo, aunque casi todo el mundo reconoce que es uno de los juegos más importantes del año pasado. «Fallout 4» sigue creciendo con sus DLCs, tres de los cuales ya se han lanzado y parecen aportar bastante a la experiencia con nuevas misiones, enemigos y zonas por explorar.

Mutaracha de merienda

Es una lástima que Bethesda esté todavía manteniendo alto su precio, aunque ya lo hemos visto bajar de los 50 €, precio alto en general para los juegos de PC, pero por debajo al menos de los 60 euros que pedían el día de lanzamiento. Por fortuna, parece que cada uno de esos euros está muy bien invertido y se le pueden sacar decenas de horas de juego. Ametrallar supermutantes con la servoarmadura también es un plus.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** RPG / Aventura
- **PVP Rec:** 48,90 € (Amazon.es)
- **Idioma:** Castellano
- **Comentado:** MM 248 (Noviembre de 2016)
- **Estudio/compañía:** Bethesda
- **Distribuidor:** Bethesda
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *fallout4.com*

18

LA NUEVA NOTA

El mundo ha cambiado tras la guerra termonuclear, pero el ser humano sigue siendo el mismo y lucha por la supervivencia contra la radiacción, los mutantes y contra sí mismo, porque vaya pollo hay aquí liado.





METACRITIC MEDIOS LA NOTA 84

NBA 2K16

Nunca es tarde para iniciarse en el baloncesto

Aunque por aquí el fútbol siga siendo el rey, el baloncesto puede presumir de hacer las cosas muy bien en los videojuegos. «NBA 2K16» ha demostrado un año más que 2K Games sabe lo que se hace y que puede meter en nuestras casas una historia sobre estrellas que nos quedan algo lejos, pero que vivimos en nuestras carnes. Su editor de personajes sigue siendo fabuloso y hacerse a uno mismo es fácil, por lo que se vive todavía con más ganas cada partido. Por tan solo 18,95 €, aunque queden pocos meses para el lanzamiento de la siguiente entrega, creemos que merece la pena para el verano.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Deportes
- **PVP Rec:** 18,95€ (PC Componentes
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **Comentado:** MM 248 (Noviembre 2015)
- **Estudio/compañía:** 2K Games
- **Distribuidor:** 2K Games
- **Nº de DVDs:** 1 (descarga digital)
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *2k.com/games/nba-2k16*

18

LA NUEVA NOTA

La última entrega hasta la fecha de la saga de 2K tiene todavía mejores gráficos y una IA mejorada, aunque su modo historia deja mucho que desear y su online sigue sin ir del todo fino. Menos mal que es divertidísimo.

LA NOTA 87

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 69

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 87

SERIES CLÁSICAS

AVANCE	
Gas Guzzlers Extreme	19,95 €
BADLAND GAMES	
Crimes & Punisments - Sherlock Holmes	29,95 €
Motorclycle Club	29,95 €
Pack Deponia (1 y 2) Gold	24,95 €
Parzer Tactics HD	24,95 €
BANDAI NAMCO	
Dark Souls II GOTY Scholar of the First Sin	29,95 €
Enemy Front	9,95 €
Grid Autosport Black (Limited Edition)	19,95 €
Lords of the Fallen	19,95 €
The Banner Saga	4,95 €
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	9,95 €
Crysis 3	9,95 €
Dead Space	7,95 €
Dead Space 2	9,95 €
Dead Space 3	9,95 €
Mass Effect	9,95 €
Mass Effect 2	9,95 €
Mass Effect 3	9,95 €
Medal of Honor	9,95 €
Medal of Honor Warfighter	9,95 €
Need for Speed - Most Wanted	9,95 €
Origin Bundle Pack Acción Definitivo (Battlefield 4, Mass Effect 3, Dead Space 3, Medal of Honor)	39,95 €
SimCity 4 Deluxe	9,95 €
Trilogía Crysis	39,95 €
Trilogía Mass Effect	39,95 €
Ultima IX Ascension	4,95 €
FX INTERACTIVE	
Drive Simulators 2015	19,95 €
Flight Simulators 2015	19,95 €
History Empires Anthology	9,95 €
La Colección de Simuladores 2015	19,95 €
La Conquista de América (Pack)	14,95 €
Master of Games Anthology Deluxe (Pack)	14,95 €
KOCH MEDIA	
Dead Island Double Pack	9,95 €
Escape Dead Island	19,95 €
Lara Croft & the Temple of Osiris Edición Coleccionista	19,95 €
Metro Last Light Limited Edition	4,95 €
Metro Redux	19,95 €
Risen 3	9,95 €
Ryse - Son of Rome	14,95 €
Sacred 3	29,95 €
Saints Row IV Game of the Century Edition	9,95 €
Saints Row Re-Elected & Gat Out of Hell	19,95 €
Sleeping Dogs Definitive Edition (Edición Limitada)	14,95 €
The Evil Within	29,95 €
Wildstar	4,05 €
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2015	19,95 €
MERIDIEM GAMES	
Divinity Original Sin	34,95 €
Europa Universalis IV	19,95 €
Omerta Gold Edition	4,95 €
Tropico (Dictator Pack)	9,95 €
Tropico 5	19,95 €
MICROSOFT	
Alan Wake's American Nightmare	8,95 €
SEGA	
Alien: Isolation (Edición Ripley)	29,95 €
Company of Heroes 2	19,95 €
Company of Heroes 2: Ardennes Assault	19,95 €
Football Manager 2015	19,95 €
NBA 2K15	19,95 €
UBISOFT	
Assassin's Creed III - Special Edition	196,99 €
Assassin's Creed Unity - Special Edition	39,99 €
Fallout 3 GOTY	9,95 €
Fallout New Vegas Ultimate Edition	9,95 €
Might & Magic: Heroes III HD Edition	14,95 €
South Park: La Vara de la Verdad	24,95 €
Splinter Cell	4,95 €
The Crew	29,95 €
The Elder Scrolls IV Oblivion Edición 5º Aniversario	14,95 €
Watch Dogs - Special Edition	29,95 €
WARNER BROS.	
La Tierra Media - Sombras de Mordor	24,95 €
Mad Max	3 €

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. OVERWATCH ORIGINS EDITION (16) ■ Acción ■ Activision Blizzard
2. TOTAL WAR WARHAMMER (16) ■ Estrategia ■ SEGA / Koch Media
3. DOOM: DAY ONE EDITION (18) ■ Acción ■ Bethesda / Koch Media
4. LOS SIMS 4 (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
5. OVERWATCH ORIGINS COL. ED. (16) ■ Acción ■ Activision Blizzard
6. MINECRAFT (DESCARGA) (7) ■ Aventura ■ Mojang/Microsoft
7. TOTAL WAR WARHAMMER LIMITED ED. (16) ■ Estrategia ■ SEGA / Koch Media
8. STAR WARS BATTLEFRONT (16) ■ Acción ■ Electronic Arts
9. LOS SIMS 4 ¡A TRABAJAR! (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
10. DIABLO III (16) ■ Rol/Acción ■ Activision Blizzard

* Datos elaborados por GFK para AEVI correspondientes Mayo de 2016.

U.K.

1. DOOM (18) ■ Acción ■ Bethesda
2. OVERWATCH ORIGIN'S EDITION (12) ■ Acción ■ Activision Blizzard
3. FOOTBALL MANAGER 2016 (3) ■ Estrategia ■ SEGA / Koch Media
4. WORLD OF WARCRAFT LEGION COL. ED. (12) ■ MMO ■ Activision Blizzard
5. BATTLEFIELD 1 (18) ■ Acción ■ Electronic Arts
6. THE SIMS 4 GET TO WORK (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
7. FALLOUT 4 (18) ■ Rol / Acción ■ Bethesda
8. ZOO TYCOON 2 ULTIMATE EDITION (3) ■ Estrategia ■ Microsoft
9. HEARTS OF IRON IV: COLONEL EDITION (12) ■ Estrategia ■ Ikaron
10. WORLD OF WARCRAFT LEGION (12) ■ MMO ■ Activision Blizzard

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de Junio de 2016.

U.S.A

1. WORLD OF WARCRAFT LEGION COL. ED. ■ MMO ■ Activision Blizzard
2. MINECRAFT (DESCARGA) ■ Aventura ■ Mojang/Microsoft
3. OVERWATCH (DESCARGA) ■ Acción ■ Activision Blizzard
4. OVERWATCH ORIGINS EDITION ■ Acción ■ Activision Blizzard
5. THE SIMS 4 DINE OUT ■ Simulación ■ Electronic Arts
6. FALLOUT 4 ■ Acción/Rol ■ Bethesda
7. THE RESISTANCE: AVALON ■ Estrategia ■ Indie Boards & Cards
8. TOM CLANCY'S THE DIVISION GOLD EDITION ■ Acción ■ Ubisoft
9. OVERWATCH COLLECTOR'S EDITION ■ Acción ■ Activision Blizzard
10. DOOM ■ Acción ■ Bethesda

* Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de Junio de 2016.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 TOTAL WAR WARHAMMER



■ ESTRATEGIA ■ CREATIVE ASSEMBLY / SEGA ■ KOCH MEDIA ■ 59,99 €



Nunca cuatro facciones tan diferentes en «Total War» habían estado tan equilibradas, y nunca imaginamos que el giro dado hacia la fantasía llegase a ofrecer el mejor juego de la saga.

■ COMENTADO EN MM 255 ■ PUNTUACIÓN: 95

3 DOOM



■ ACCIÓN ■ ID SOFTWARE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 59,99 €



El reinicio de «Doom» es uno de los mejores juegos de acción que hemos disfrutado en muchísimo tiempo, innovando en diseño y jugabilidad. Vertiginoso, fascinante y brutal.

■ COMENTADO EN MM 255 ■ PUNTUACIÓN: 94

4 DARK SOULS 3



■ ROL/ACCIÓN ■ FROM SOFTWARE ■ BANDAI NAMCO ■ 59,95 €



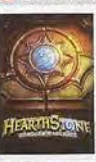
La tercera entrega de «Dark Souls» es una joya del rol y de la acción por su pulida jugabilidad e incomparable ambientación. From le ha cogido el punto al PC, con un juego espectacular.

■ COMENTADO EN MM 254 ■ PUNTUACIÓN: 91

9 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

■ COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

10 MIGHTY No.9



■ ACCIÓN / PLATAFORMAS ■ COMCEPT / DEEP SILVER ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €



El heredero de «MegaMan» ha llegado con un juego que es todo nostalgia y acción vertiginosa. No es perfecto, no es tan espectacular como se pensaba, pero es divertido con ganas.

■ COMENTADO EN MM 256 ■ PUNTUACIÓN: 70

11 CIVILIZATION BEYOND EARTH



■ ESTRATEGIA ■ FIRAXIS / 2K ■ TAKE 2 ■ 49,99 €



Firaxis y Sid Meier se han vuelto a sacar de la mano un juegazo, capaz de mejorar y renovar la fórmula de «Civilization». Un cambio para mejor, que aporta innovación y diversión.

■ COMENTADO EN MM 237 ■ PUNTUACIÓN: 96

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

■ COMENTADO EN MM 188 ■ PUNTUACIÓN: 98

ACCIÓN



DISHONORED

■ ARKANE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

■ COMENTADO EN MM 213 ■ PUNTUACIÓN: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

■ PENDULO STUDIOS ■ FX ■ 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 198 ■ PUNTUACIÓN: 93

1 MIRROR'S EDGE CATALYST

N



ACCIÓN ■ DICE / ELECTRONIC ARTS
■ ELECTRONIC ARTS ■ 59,99 €



El fascinante universo de juego de la ciudad Glass y el regreso de Faith no han sido tan buenos como queríamos. Momentos brillantes se combinan con fallos de diseño importantes en un juego que, con el necesario pulido, se puede llegar a convertir en el gran espectáculo que oculta debajo...

■ COMENTADO EN MM 256 ■ PUNTUACIÓN: 82



5 SHERLOCK HOLMES THE DEVIL'S DAUGHTER

N



■ AVENTURA ■ FROGWARES / BIG BEN
■ BADLAND GAMES ■ 39,95 €



La vuelta del detective más famoso de todos los tiempos se produce con un juego estupendo que, pese a sus altibajos y rigidez en algunos momentos, ofrece cuatro desafíos geniales.

■ COMENTADO EN MM 256 ■ PUNTUACIÓN: 82

6 XCOM 2



■ ESTRATEGIA ■ FIRAXIS / 2K GAMES
■ TAKE 2 ■ 49,99 €



El regreso de la guerra alien nos ha traído un juego tan impresionante como esperábamos. La renovación es total en enemigos, opciones tácticas, personalización, herramientas...

■ COMENTADO EN MM 252 ■ PUNTUACIÓN: 90

7 SUPERHOT



■ ACCIÓN ■ SUPERHOT TEAM
■ AVANCE ■ 19,99 €



Uno de los más innovadores shooters que hemos visto en años, capaz de romper moldes y de ofrecer una jugabilidad increíble, además de una estética alucinante. ¡Pruébalo!

■ COMENTADO EN MM 254 ■ PUNTUACIÓN: 82

8 GRAND THEFT AUTO V



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTAR
■ TAKE 2 ■ 59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

■ COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98

12 THE WITCHER 3 WILD HUNT



■ ROL / ACCIÓN / AVENTURA ■ CD PROJEKT RED
■ BANDAI NAMCO ■ 59,99 €



El JDR más deseado es todo lo que esperábamos y mucho más. «The Witcher 3» es una obra maestra y un juegazo imprescindible. No te lo pierdas si eres fan del género.

■ COMENTADO EN MM 244 ■ PUNTUACIÓN: 98

13 FALLOUT 4



■ ROL/ACCIÓN ■ BETHESDA GAME STUDIOS
■ KOCH MEDIA ■ 59,95 €



Uno de los juegos más esperados del año se ha convertido también en uno de los mejores. Bethesda nos vuelve a llevar al futuro postapocalíptico para descubrir una obra maestra.

■ COMENTADO EN MM 249 ■ PUNTUACIÓN: 94

14 STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €



La trilogía de Blizzard se cierra a lo grande con uno de los mejores juegos de estrategia que puedas encontrar para PC. «StarCraft Legacy of the Void» es un imprescindible total.

■ COMENTADO EN MM 249 ■ PUNTUACIÓN: 92

15 TOM CLANCY'S THE DIVISION



■ ACCIÓN / ROL ■ MASSIVE / UBISOFT
■ UBISOFT ■ 59,99 €



Salvar Nueva York es una tarea digan de un héroe. Seguro que puedes, pero además es posible usar la ayuda de varios amigos para conseguirlo. Y hasta ser uno de los malos.

■ COMENTADO EN MM 253 ■ PUNTUACIÓN: 86

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

■ BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

■ COMENTADO EN MM 203 ■ PUNTUACIÓN: 98

VELOCIDAD

NEED FOR SPEED SHIFT

■ SLIGHTLY MAD / BLACK BOX / EA ■ EA ■ 9,95 €

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

■ COMENTADO EN MM 176 ■ PUNTUACIÓN: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

■ UBISOFT ROMANIA ■ UBISOFT ■ 9,95 €

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

■ COMENTADO EN MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

■ EA SPORTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ 39,95 €

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

■ COMENTADO EN MM 225 ■ PUNTUACIÓN: 94

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

Era de esperar. Y aunque no es bonito ver que un juegazo como «XCOM 2» baje puestos, la realidad es que «Total War Warhammer» se merece el trono, viendo el juegazo de Creative Assembly.



1 TOTAL WAR WARHAMMER

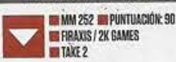
50% de las votaciones

N
MM 255 ■ PUNTUACIÓN: 95
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
KOCH MEDIA



2 XCOM 2

21% de las votaciones


MM 252 ■ PUNTUACIÓN: 90
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2



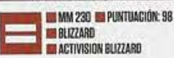
3 STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID

18% de las votaciones


MM 249 ■ PUNTUACIÓN: 92
BLIZZARD
ACTIVISION / BLIZZARD

4 HEARTHSTONE

8% de las votaciones


MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98
BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD

5 CIVILIZATION V BEYOND EARTH

3% de las votaciones

MM 237 ■ PUNTUACIÓN: 96
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2

ACCIÓN

El terremoto que ha causado el marine en el Infierno se ha notado en la lista de los cinco mejores de acción, colocando a «Doom» en lo más alto y con más animación por abajo.



1 DOOM

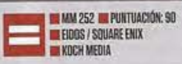
48% de las votaciones

N
MM 255 ■ PUNTUACIÓN: 94
ID SOFTWARE / BETHESDA SOFTWORKS
KOCH MEDIA



2 RISE OF THE TOMB RAIDER

20% de las votaciones


MM 252 ■ PUNTUACIÓN: 90
EIDOS / SQUARE ENIX
KOCH MEDIA



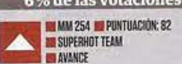
3 BATTLEBORN

12% de las votaciones

N
MM 256 ■ PUNTUACIÓN: 76
GEAR BOX / 2K GAMES
TAKE 2

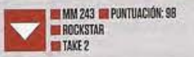
4 SUPERHOT

6% de las votaciones


MM 254 ■ PUNTUACIÓN: 82
SUPERHOT TEAM
AVANCE

5 GRAND THEFT AUTO V

4% de las votaciones


MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98
ROCKSTAR
TAKE 2

AVENTURA

En el mundo de la aventura la cosa está más calmada que en otros géneros. El excelente «Life is Strange» aguante como líder de la lista y el resto de posiciones siguen sin alterarse.



1 LIFE IS STRANGE

39% de las votaciones


MM 253 ■ PUNTUACIÓN: 89
DONTNOD / SQUARE ENIX
KOCH MEDIA



2 THE GUEST

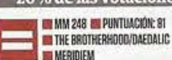
27% de las votaciones

MM 253 ■ PUNTUACIÓN: 80
TEAM GOTHAM / 505 GAMES
505 GAMES



3 STASIS

20% de las votaciones


MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 81
THE BROTHERHOOD/DAEDALIC
MERIDIEM

4 RESIDENT EVIL 0 HD REMASTER

10% de las votaciones


MM 251 ■ PUNTUACIÓN: 82
CAPCOM
KOCH MEDIA

5 AGATHA CHRISTIE THE ABC MURDERS

4% de las votaciones

MM 252 ■ PUNTUACIÓN: 81
ARTEFACTS STUDIOS / MICROÏDS
MERIDIEM

ROL

Donde encontramos algo de animación en el rol es, curiosamente, a partir del segundo puesto, al que vuelve Geralt, pero de momento «Dark Souls 3» se afianza como líder. ¿Cuánto aguantará?



1 DARK SOULS 3

38% de las votaciones

MM 254 ■ PUNTUACIÓN: 91
FROM SOFTWARE
BANDAI NAMCO



2 THE WITCHER 3 WILD HUNT

22% de las votaciones

MM 244 ■ PUNTUACIÓN: 98
CD PROJECT RED
BANDAI NAMCO



3 PILLARS OF ETERNITY

18% de las votaciones

MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 94
OBSIDIAN / PARADOX
MERIDIEM

4 FALLOUT 4

12% de las votaciones

MM 249 ■ PUNTUACIÓN: 94
BETHESDA GAME STUDIOS / BETHESDA
KOCH MEDIA

5 DRAGON AGE INQUISITION

10% de las votaciones

MM 239 ■ PUNTUACIÓN: 94
BIOWARE /EA
EA

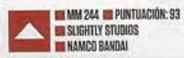
VELOCIDAD

Pues parece que el cambio de liderazgo se está convirtiendo en la norma en los juegos de velocidad. «Project CARS» vuelve a lo más alto mientras que por abajo también se ve movimiento.



1 PROJECT CARS

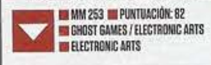
41% de las votaciones


MM 244 ■ PUNTUACIÓN: 93
SLIGHTLY STUDIOS
NAMCO BANDAI



2 NEED FOR SPEED

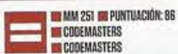
29% de las votaciones


MM 253 ■ PUNTUACIÓN: 82
GHOST GAMES / ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS



3 DIRT RALLY

18% de las votaciones


MM 251 ■ PUNTUACIÓN: 86
CODEMASTERS
CODEMASTERS

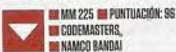
4 GRID AUTOSPORT

10% de las votaciones

MM 235 ■ PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

5 F1 2013

2% de las votaciones


MM 225 ■ PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS,
NAMCO BANDAI

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es:
Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9
28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

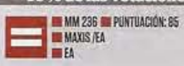
SIMULACIÓN

Y la cosa sigue igual. «Los Sims 4» está en lo más alto y nadie parece tener la fuerza suficiente para hacer que las posiciones se muevan ni un poquito. Habrá que esperar y ver qué pasa este verano.



1 LOS SIMS 4

39% de las votaciones

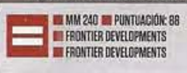


- MM 236 ■ PUNTUACIÓN: 85
- MAXIS /EA
- EA



2 ELITE: DANGEROUS

30% de las votaciones

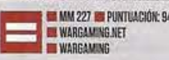


- MM 240 ■ PUNTUACIÓN: 88
- FRONTIER DEVELOPMENTS
- FRONTIER DEVELOPMENTS



3 WORLD OF WARPLANES

17% de las votaciones



- MM 227 ■ PUNTUACIÓN: 94
- WARGAMING.NET
- WARGAMING

4 SILENT HUNTER 5

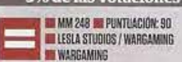
11% de las votaciones



- MM 195 ■ PUNTUACIÓN: 94
- UBISOFT ROMANIA
- UBISOFT

5 WORLD OF WARSHIPS

3% de las votaciones



- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 90
- LESLA STUDIOS / WARGAMING
- WARGAMING

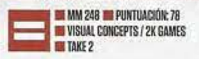
DEPORTIVOS

Y si decíamos en la simulación que la cosa seguía igual, no te contamos cómo está todo en la lista de deportivos. No hay quien tosa a la saga «NBA 2K» mientras la lista sigue tranquila.



1 NBA 2K16

36% de las votaciones

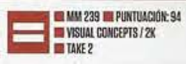


- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 78
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2



2 NBA 2K15

34% de las votaciones

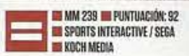


- MM 239 ■ PUNTUACIÓN: 94
- VISUAL CONCEPTS / 2K
- TAKE 2



3 FOOTBALL MANAGER 2015

19% de las votaciones



- MM 239 ■ PUNTUACIÓN: 92
- SPORTS INTERACTIVE / SEGA
- KOCH MEDIA

4 FIFA 15

8% de las votaciones



- MM 237 ■ PUNTUACIÓN: 92
- ELECTRONIC ARTS
- ELECTRONIC ARTS

5 FX FÚTBOL

3% de las votaciones

- MM 220 ■ PUNTUACIÓN: 88
- FX INTERACTIVE
- FX INTERACTIVE

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA

1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
41% de las votaciones	30% de las votaciones	29% de las votaciones
COMENTADO EN MM 131	COMENTADO EN MM 37	COMENTADO EN MM 42
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 92
FIRAXIS	ENSEMBLE STUDIOS	PYRO STUDIOS

ACCIÓN

1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
47% de las votaciones	30% de las votaciones	23% de las votaciones
COMENTADO EN MM 119	COMENTADO EN MM 80	COMENTADO EN MM 156
PUNTUACIÓN: 98	PUNTUACIÓN: 86	PUNTUACIÓN: 98
VALVE	REMEDY ENTERTAINMENT	CRYTEK

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
39% de las votaciones	37% de las votaciones	24% de las votaciones
COMENTADO EN MM 47	COMENTADO EN MM 42	COMENTADO EN MM 139
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 85	PUNTUACIÓN: 90
LUCASARTS	LUCASARTS	FUNCOM

ROL

1. OBLIVION	2. NEVERWINTER NIGHTS	3. ULTIMA VII
40% de las votaciones	35% de las votaciones	25% de las votaciones
COMENTADO EN MM 135	COMENTADO EN MM 50	COMENTADO EN MM 63
PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 97
BETHESDA SOFTWORKS	BIOWARE	ORIGIN

VELOCIDAD

1. TEST DRIVE UNLIMITED	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
39% de las votaciones	37% de las votaciones	24% de las votaciones
COMENTADO EN MM 147	COMENTADO EN MM 133	COMENTADO EN MM 87
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 90
EDEN GAMES	CODEMASTERS	MICROPROSE

SIMULACIÓN

1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
44% de las votaciones	30% de las votaciones	26% de las votaciones
COMENTADO EN MM 148	COMENTADO EN MM 83	COMENTADO EN MM 108
PUNTUACIÓN: 94	PUNTUACIÓN: 90	PUNTUACIÓN: 90
UBISOFT / UBISOFT	1C / MADDOX GAMES	EAGLE DYNAMICS

DEPORTIVOS

1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
49% de las votaciones	26% de las votaciones	25% de las votaciones
COMENTADO EN MM 88	COMENTADO EN MM 62	COMENTADO EN MM 66
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 86
SEGA	SENSIBLE SOFTWARE	DINAMIC

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

GAME

Selección GAME Premium PC

Logitech z906

Si lo que quieres es el mejor sonido para todos tus equipos, los Logitech z906 te ofrecen hasta seis conexiones para PC, consola, TV y mucho más.

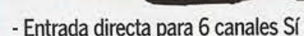
286,95 €





›CARACTERÍSTICAS:

- Potencia: 500 vatios (RMS)
- Vatios RMS totales 500 W
- Subwoofer 165 W con puerto de graves y salida lateral
- Altavoces satélite 5 x 67 W
- Descodificación digital DTS
- Consola de control fácil de leer
- Subwoofer con puerto de graves y salida lateral
- Sonido envolvente con estéreo 3D
- Certificación THX®
- Entradas ópticas digitales 2
- Entrada coaxial digital 1



- Entrada directa para 6 canales Sí
- Entrada RCA Sí
- Entrada de 3,5 mm 1
- Consola de control Apilable
- Altavoces satélite 4, montaje en pared
- Altavoz de canal central 1, montaje en pared
- Mando a distancia inalámbrico
- Altavoces satélite con posibilidad de montaje en pared



Western Digital My Passport Ultra 3TB Blanco

Todos tus datos a mano en cualquier sitio, y por mucho menos de lo que imaginas...

144,95 €



›CARACTERÍSTICAS:

- Capacidad de disco duro: 3000 GB
- Interfaz del disco duro: USB 3.0
- Sistema de formato de archivo: NTFS
- Tecnología de conectividad: Inalámbrico
- Versión USB: 3.0
- Velocidad de transferencia de datos: 5000 Mbit/s
- Tasa de transferencia de datos USB: 5000 Mbit/s
- S.O. Windows y Mac: Si
- Algoritmos de seguridad soportados: 256-bit AES
- Color del producto: Blanco
- Ancho: 8,157 cm
- Profundidad: 11,007 cm
- Altura: 2,096 cm
- Peso: 230g
- Cables incluidos: USB
- Software incluido: WD Backup, WD Security, WD Drive Utilities



NZXT Noctis 450 Blanca

¿Quieres actualizar tu equipo? Pues empieza por la mejor caja, compatible con gráficas de alta gama y con una organización perfecta de cables. ¡Genial!

118,95 €

Consigue estos productos a través de 

Consulta www.game.es/CYR para más información

Razer Firefly

No es un sueño: una alfombrilla iluminada, para el mejor rendimiento en juegos.

74,95 €



› CARACTERÍSTICAS:

- Acabado microtexturizado para un juego equilibrado
- Revestimiento optimizado de la superficie para un seguimiento de máxima respuesta
- Iluminación personalizable Chroma
- Sincronización de colores entre dispositivos
- Próximamente: Reactivo & onda
- Base de caucho antideslizante
- Con habilitación Razer Synapse (para la iluminación personalizable Chroma)
- Cable de fibra trenzada, de peso ligero y 2,13 m de longitud
- Tamaño aproximado: 355 mm / 13,98" (longitud) x 255 mm / 10,04" (anchura) x 4 mm / 0,16" (altura)
- Peso aproximado: 380 g / 0,84 lb

› REQUISITOS DEL SISTEMA:

- PC o Mac con un puerto USB libre
- Windows® 10 / Windows® 8 / Windows® 7 / Mac OS X (v10.8 - 10.11)
- Conexión a Internet
- 100 MB de espacio libre en disco duro
- Registro en Razer Synapse (se requiere una dirección de e-mail válida), descarga de software, aceptación de licencia y conexión a Internet para activar todas las características del producto y para realizar las actualizaciones de software. Una vez activadas, todas las características estarán disponibles en modo offline opcional.

Trust Volante de competición GXT 288

Si siempre has soñado con hacer de tu PC el mejor simulador para los juegos de coches, no te puedes perder los mejores periféricos con el conjunto de volante y pedales de Trust, GXT 288.

109,95 €



micromanía

¡Lo hemos probado!

LOGITECH Z906

Los jugadores más exigentes con el sonido, los sibaritas del audio en las películas, los fanáticos de los mejores efectos sonoros... ¡ya tienen el conjunto de altavoces que estaban deseando! Logitech lanza los Z906 con hasta seis conexiones para que puedas tener el mejor equipo 5.1 con certificación THX que puedas soñar, a un precio imbatible. ¡Libera su potencia!

NZXT NOCTIS 450 BLANCA

Actualizar un PC siempre es una operación delicada, y cada componente ha de ser sometido a un escrutinio intensivo. Pero... ¿y el continente de todo? Si quieres poner al día tu equipo, empieza por la mejor caja que puedas imaginar. La NZXT Noctis 450 blanca es una caja ATX que te ofrece todo lo que necesitas.

WESTERN DIGITAL MY PASSPORT ULTRA 3TB BLANCO

Música, vídeos, películas, archivos de datos... Siempre queremos tener con nosotros todo aquello que podemos necesitar en cualquier momento. Así que, ¿por qué no llevar siempre encima tus archivos más necesarios? Ahora puedes con los 3 TB del Western Digital My Passport Ultra.

RAZER FIREFLY

Seguro que nuna imaginaste que para jugar al máximo necesitabas la mejor alfombrilla del mercado. Y seguro que no pensaste que esa alfombrilla te ofrecería hasta iluminación. ¡Así es la Razer Firefly! Tiene luces en sus lados y parte inferior y puedes hasta personalizarlos con otros periféricos Razer Chroma.

TRUST VOLANTE DE COMPETICIÓN GXT 288

Los aficionados a los juegos de coches siempre exigen el máximo realismo a sus simuladores, pero con el volante de competición GXT 288, que incorpora en un pack volante, cambio y pedales, podrán disfrutar como nunca de juegos como «Project CARS» o cualquier otro título que ponga al piloto a prueba. ¡Pilota y gana!



WARHAMMER 40000 DAWN OF WAR III

¡A la guerra, por el Emperador!

Acheron espera para descubrir sus secretos. Una poderosa arma se oculta en el desolado planeta y quien se haga con ella dominará el universo. ¿Serán los Marines, los Eldar o los Orkos?

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Estrategia
- **Estudio/compañía:** Relic / SEGA
- **Fecha prevista:** 2017

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **estrategia bélica en tiempo real**, ambientado en el universo de Warhammer 40.000.
- Habrás tres facciones jugables en la campaña, **Marines, Eldar y Orkos.**
- Habrás tres rangos de unidades en los ejércitos: **estándar, elite y Super Unidades**.
- Combinará el estilo de acción de los dos juegos anteriores, con **la vuelta de las bases y los grandes ejércitos.**
- **Los héroes liderarán** los ejércitos y podremos personalizarlos.

Tres razas. Tres héroes. Y todo con el mismo objetivo, descubrir los secretos de Acheron. «Dawn of War III» ha desvelado sus primeros detalles y Relic promete que está trabajando en el mayor y más espectacular juego de la popular serie de estrategia en tiempo real, ambientada en el universo de Warhammer 40.000. De momento, el estudio sólo ha dejado ver la jugabilidad y aspecto de los Marines Espaciales dirigidos por Gabriel Angelos. Los Blood Ravens serán la primera de las tres facciones que manejaremos en una campaña única y diferente, en la que iremos manejando las tres razas alternativamente. Sí, la campaña de «Dawn of War III» no será igual que en los juegos anteriores y, por ahora, sólo sabemos que manejaremos a todos los bandos, aunque no exactamente cómo será el desarrollo de la misma.

A las órdenes de Gabriel Angelos

Aunque no han trascendido detalles, de momento, sobre Eldar y Orkos, sí sabemos el nombre de sus héroes: Farseer Macha y Gorgutz, respectivamente, y que cada facción tendrá su estilo propio de combate, como era de esperar.

Lo que sí tendrán en común los ejércitos de las tres facciones será la división de sus unidades en tres rangos: estándar, elite –los héroes– y súper unidades, siendo las últimas una de las mayores innovaciones de «Dawn of War III». Las Súper Unidades tendrán un tamaño descomunal, un poder ofensivo brutal y tendremos una por ejército. En los Marines será el Caballe-

> “La guerra y la estrategia en tiempo real volverán en el «Dawn of War» más espectacular”

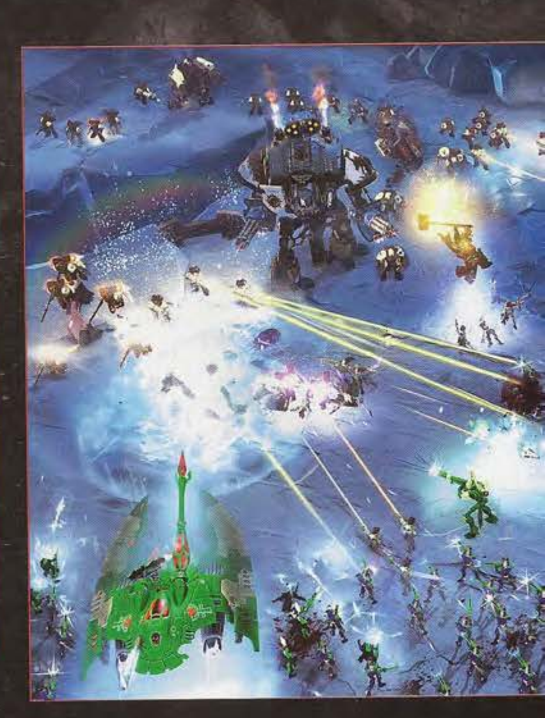


¡Los Marines Espaciales vuelven a la acción! El planeta Acheron verá el regreso de la guerra en la nueva entrega de «Dawn of War», que Relic prepara para 2017.



¡Descubre las nuevas Súper Unidades! Los ejércitos de las tres facciones dividirán sus unidades en tres rangos, con las enormes "súper" como estrellas.





Construye tu base, sí, pero pide también refuerzos. La creación de unidades vuelve con la gestión de bases, pero en plena batalla también contaremos con los refuerzos enviados en pods orbitales.



¡Dirige a los Blood Ravens con tu héroe! El regreso de algunos personajes míticos de la saga, como Gabriel Angelos, en líder de los Marines, también se verá potenciado por las opciones de personalización y mejora de habilidades.

ro Imperial, manejado por Lady Solaria, con sus ametralladoras gemelas y sus misiles IronStorm. Los Orkos tendrán al Gorkanaut y los Eldar al Caballero Espectral.

Los combates en el juego serán impresionantes, pues Relic está uniendo diseños de los dos juegos anteriores para ofrecer una acción más espectacular.

Lo mejor de la saga

El regreso de las bases y la creación de unidades, la gestión de grandes ejércitos, la captura de puntos estratégicos, la personalización de los poderes y habilidades del héroe... todo se unirá para mostrar las batallas más increíbles entre las tres razas. Y todo ello, además, será más accesible que nunca para que jugadores de todos los niveles puedan disfrutar de «Dawn of War III». El de hacer un juego para todos es uno de los grandes objetivos del estudio, aunque también comentan que no implica renunciar a la profundida estratégica ni la libertad en los planteamientos tácticos. Y aunque la conocida estrategia Muerte desde el Cielo será la base del estilo de los Marines, podrás ponerla en práctica como quieras: usando los pods para mandar grupos de marines directamente al campo de batalla, manejando a los marines con jetpac o propiciando los ataques orbitales con láser desde las naves fuera de la atmósfera.

Protegerse de estos ataques no será fácil siendo Eldar u Orkos,

¡GUERRA TOTAL EN EL PLANETA ACHERON!





El escenario donde se desarrollará la mayor parte de la acción de «Dawn of War III», por lo que Relic ha mostrado hasta ahora del juego, será el planeta Acheron, un lugar desolado en el que se han descubierto unas misteriosas ruinas en las que se oculta, según parece, una poderosísima arma que podría cambiar el destino del mismísimo universo. Las tres facciones en liza se lanzarán a explorar Acheron e intentarán hacerse con esa mítica arma por todos los medios. Pero Acheron no nos pondrá las cosas fáciles. Los escenarios serán, casi siempre, montañosos, nevados, abruptos y escarpados, con estrechas zonas de paso -lo que nos obligará a adoptar tácticas extremas- y escasos puntos de refugio. Un lugar, en suma, perfecto para la batalla.





El diseño de la acción tomará elementos de los juegos anteriores. Por un lado se combinarán los ejércitos de gran tamaño, como en el juego original, más la personalización y mejora de los héroes, del segundo.

"Los ejércitos de las tres facciones incluirán las nuevas y poderosas súper unidades"

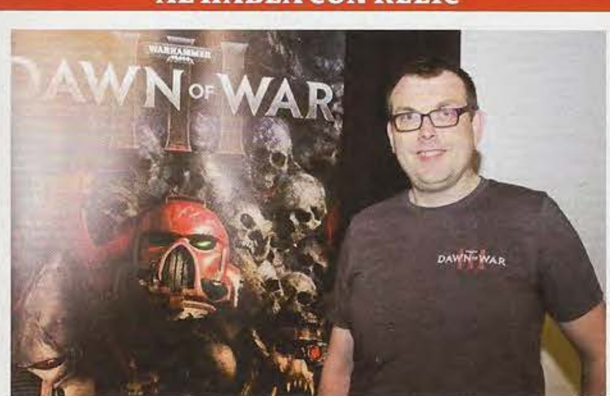
aunque, claro, el sistema de coberturas usado en «Dawn of War III» podrá facilitar las cosas...

A cubierto

Todas las facciones podrán controlar los puntos de cobertura a lo largo de los mapas, que en general consistirán en estructuras circulares con campos de fuerza esféricos como protección. Situarse en el interior de estas estructuras y atacar desde allí será factible, mientras los disparos enemigos de las unidades estándar no podrán entrar. Pero ojo, porque las Super Unidades podrán acabar con estas coberturas en poco tiempo.

Hay muchas incógnitas por desvelar de «Dawn of War III», como si tendrá opciones cooperativas o cómo será el multijugador, pero tengamos en cuenta que sólo ha sido el primer contacto con el juego y no llegará hasta 2017. Queda mucho por descubrir. **A.P.R.**

AL HABLA CON RELIC



Phillipe Boulle, el director de juego de «Dawn of War III», nos contó todos los detalles sobre el juego que puedes encontrar en estas páginas, pero esquivó hábilmente nuestras preguntas sobre muchos aspectos que Relic aún no quiere desvelar, como saber si habrá campaña cooperativa, más facciones o las opciones multijugador.



¡El «Dawn of War» más espectacular! Relic asegura que «Dawn of War III» será el juego más espectacular, grande y variado de la saga. Tendremos más opciones en gestión, jugabilidad, más unidades y opciones de batalla... ¡Más de todo!



La abrupta orografía de muchos de los escenarios de Acheron obligarán a plantear tácticas de combate extremas en muchas ocasiones. Tendremos que disponer adecuadamente las unidades sobre el mapa al lanzarlas al ataque.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA...

DISHONORED 2

¿Quieres conocer lo más nuevo de Arkane? ¡Te contamos todos los detalles de cómo será el juego de acción más rompedor de 2016!

STELLARIS

Estrategia 4X a lo grande para disfrutar de la conquista del universo. Así es uno de los grandes del género de este año.



THE TECHNOMANCER

Vente a Marte con nosotros. Analizamos el nuevo juego de Spiders y te contamos todo lo que debes saber.



UMBRELLA CORPS

El universo de «Resident Evil» nos ofrece un nuevo juego de acción donde le vas a dar al gatillo de lo lindo.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, B. Louviers

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing

BLUEOCEAN
PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
8/2016
Printed in Spain